JOC FULL **JUST CAUSE** VIVA LA REVOLUCION!

LEVEL

BIOSHOCK INFINITE
UP IN THE AIR

ASSETTO CORSA
TECH PREVIEW

STARCRAFT II
HEART OF THE SWARM

THIEF 4

WORLD OF TANKS

REVIEW ȘI COD PROMOȚIONAL LA PAGINA 82

APRILIE
Preț 15.98 lei
5 948490 250909 01304
Contact Departament Distribuție: 0741-248.348, info@3dmc.ro

Pentru ca tu să obţii FOTOGRAFII SPECTACULOASE îţi oferim 100 de PAGINI cu şi despre fotografie!



Ediţia martie-aprilie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la preţul de 10 lei, dar o puteţi găsi şi în pachetul promoţional, alături de cartea „FOTOGRAFIA DIGITALĂ - TEHNICĂ ŞI COMPOZIŢIE", la preţul de 24,98 lei, în toate chioşcurile de difuzare a presei, precum şi în magazinele DOMO şi F64 şi online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro şi www.f64.ro

Libraria CHIP ONLINE.ro

Cărţile pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate din magazine, librării sau online:



Acum şi în magazinele Inmedio

DOMO | cărtureşti | eMAG | F64 | LIBRIS | elefant.ro | Librărie.net | OKIAN

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă.
Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediţie

UN LEU
PENTRU ATENEU

Surprinşi, nu-i aşa? În condiţii normale, coperta ar fi trebuit să aparţină jocului BioShock: Infinite, ba chiar avem şi o astfel de variantă, dar pe care o veţi admira pe alte canale. Însă, aşa cum ne-au dovedit-o cei mai recenţi ani petrecuţi în aşa-zisa industrie a presei scrise locale, nu trăim într-o lume normală, iar asta ne-a împins să acceptăm, pentru prima şi (sperăm noi) ultima dată, un compromis care va ajuta singura revistă de jocuri românească să meargă ceva mai liniştită mai departe. Consolaţi-vă cu gândul că nu am ajuns să promovăm imaginea unui şampon anti-mătreaţă. Tot e ceva, căci într-o lume normală mi-aş fi dat imediat demisia, oricât de mare mi-ar fi fost dragostea pentru minunea asta de revistă. Vă spun, sincer, că nici n-am fost departe. Aşa că iată-mă, visând în continuare la ziua în care nu vor mai exista „băieţi deştepţi" în distribuţia de presă românească. Hăhă!

Altfel, BioShock: Infinite ocupă aproape un sfert din revistă, şi pe bună dreptate. Este genul de bijuterie pentru care am fi sacrificat bucuroşi chiar şi jumătate, inclusiv coperta spate. Însă Marius mi-a marturisit că s-a autocenzurat sever, altfel ar fi predat un articol de două ori mai mare...

În altă ordine de idei, ne-am scumpit cu un (1) leu. Am ţinut noi cât am ţinut de preţ, dar acum chiar nu se mai poate. Cred că s-au scumpit ţigările şi litrul de benzină de câte trei ori fiecare de când ne vindem noi pielea cu 15 lei bucata. Facem cam cât un pachet de ţigări. Eu zic că nu-i mult. Şi e LEVEL, la naiba!

■ **KiMO**



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 BioShock Infinite
2 Tribes Ascend
3 The Bridge



cioLAN
1 BioShock Infinite
2 Assetto Corsa
3 The Bridge



Marius Ghinea
1 BioShock Infinite
2 Assetto Corsa
3 The Bridge



ncv
1 BioShock Infinite
2 Zen Pinball 2
3 The Bridge



Radu Sorop
1 BioShock Infinite
2 The Bridge
3 The Cave



Aidan
1 BioShock Infinite
2 StarCraft II HotS
3 Tribes Ascend



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



Către infinit și mai departe!
36 BIOSHOCK INFINITE



Din nou în umbră.
24 THIEF



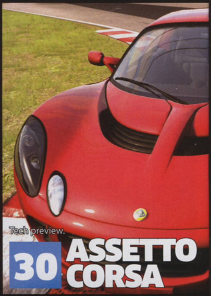
Vânătoarea merge mai departe.
56 RESIDENT EVIL 6



10 DESPRE DISCRIMINARE

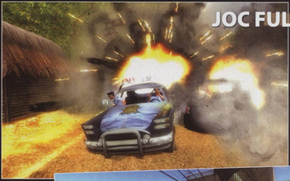


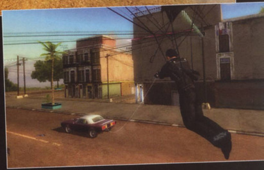
50
Diavolul în „rochie" albastră.
STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



Tech preview.
30 ASSETTO CORSA

JUST CAUSE™





Agentul CIA Rico Rodriguez le știe limba și are îndemânarea și muschii de rigoare pentru a se lăsa expediat în direcția insulelor San Esperito, unde să pună capăt zilelor unui guvern corupt pană-n măduva oaselor. Odată parașutat, el trebuie să se apuce imediat de treabă, aruncând o grămadă de chestii in aer, asasinând membrii ai guvernului și eliberând sat după sat de sub jugul asupririi. Eliberarea așezărilor nu ține neaparat de misiunea principală, insă oferă o serie de avantaje - Rico nu numai că se poate ascunde prin tufele de coca din curțile țăranilor, scăpând de urmaritori, dar va gasi întotdeauna prin satele respective o mașină, un punct de salvare și grămezi de muniție, ce-i stau oricând la dispoziție.

Apoi, dacă orarul campaniei principale vi se pare prea scurt, nu aveți decât să eliberați câte sate vreți și să colindați cât e ziua de lungă prin San Esperito în cautare de misiuni secundare. Sau pur și simplu să cascați ochii din aer, de la bordul unui elicopter sau avion, admirând peisajul în voie. În acest fel, sunt șanse să prelungiți durata de viață a jocului cu câteva zile. Imaginati-vă un teritoriu care se intinde pe 1000 ridicate la pătrat, și o să vă faceți o idee despre dimensiunile cutiei cu nisip.

Modul de joc este similar celui din GTA, datorită imensității terenului de joacă și a faptului că jucatorul poate fura absolut orice tip de vehicul pentru a se deplasa de colo-colo, inclusiv avioane, barci cu motor si motociclete. O să vă placă mai ales cu avionul și elicopterul, controlul acestora fiind simplu și foarte intuitiv. Dar ceea ce face deosebit Just Cause, comparativ cu alte jocuri asemănătoare, sunt cascadoriile, Rico având la dispoziție un stoc interminabil de parașute, ce pot fi deschise într-o multime de situații. Chiar și din mașină!



Eroul nostru nu este nevoit să urmărească la nesfârșit o mașină pentru a-i lichida ocupantul. Este de ajuns să se pună mâna pe o motocicletă, să se apropie de țintă, să deschidă la momentul potrivit parașuta și să lanseze un cârlig, care îl va ajuta apoi să ajungă deasupra mașinii în cauză. Ajuns pe capotă, nu mai are de îndeplinit decât o simplă formalitate: deschide o ușă, intră în mașină, trage de volan spre prăpastie, sare afară, deschide o nouă parașută, iar apoi admiră explozia tinichelei din aer. La fel , în loc să intre pe poarta principală a unei baze inamice și să treacă tot ce mișcă prin foc și sabie, se poate parașuta exact în locul care îl interesează. Poate sări dintr-o barcă în alta, dintr-o mașină în alta și chiar dintr-un avion în altul, în plin zbor. Să-nceapă distracția!

EVENIMENT

06 EAST EUROPEAN COMIC CON

CULTURA GAMERISTICA

10 DESPRE DISCRIMINARE... OARE?
20 SIMPLIFY XI

PREVIEW

24 THIEF
30 ASSETTO CORSA TECH PREVIEW

REVIEW

36 BIOSHOCK: INFINITE
50 STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM
56 RESIDENT EVIL 6
61 THE CAVE
62 TRIBES: ASCEND GOTY
65 THE CRITTER CHRONICLES
66 THE BRIDGE
68 SPECIAL FORCES TEAM X
71 RUSH BROS
72 ZEN PINBALL 2
78 THE SHOWDOWN EFFECT

INDIE

81 STARSEED PILGRIM

FREE2PLAY

82 WORLD OF TANKS 8.4

LOAD

86 RAID OVER MOSCOW

HOBBY

88 CITY OF HORROR

HARDWARE

92 LOGITECH G710+
94 ROCCAT KONE+

LIFESTYLE

95 FILME – PREVIEW: SF-URI 2013

96 NEXT ISSUE
97 COPERTA DVD



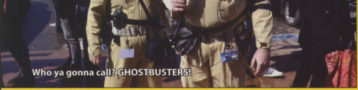
COMIC CON East European

WHACK! BONK! KLANG! în București

Dacă aș fi nevoit să vorbesc dintr-un punct de vedere strict personal despre participarea la East European Comic Con, aș începe prin a spune că sunt puține lucrurile cu care mă mândresc ostentativ, dar simt o trufie vecină cu megalomania atunci când cineva îmi admiră colecția Warhammer Monthly sau Inferno. Odată pornit, cu greu mai pot stăvili descrierile plastice și povestirea scurtelor istorioare din spatele fiecărei coperte – lucru pe care KiMO l-a aflat pe pielea lui, la o bere sorbită pe un frig necrutător. Benzile desenate reprezintă o bună bucată din suma elementelor de cultură ce mi-au ghidat pașii pe șerpuitul curs al dezvoltării personale, proces încă nefinalizat. Cu toate acestea, încerc să compensez condiția de „carne proaspătă" din redacție și lipsa de experiență cu un entuziasm juvenil, tipic începătorilor. Așadar, înțelegeți de ce prima ediție East European Comic Con, desfășurată la București în perioada 30-31 martie, a reușit să mă însuflețească peste măsură: benzi desenate, cosplay, un strop de gaming și posibilitatea de a cunoaște oameni incredibili – oameni pentru care aceste forme de artă și cultură sunt un stil de viață, nu doar o activitate de ardere a unor ore libere, rămase de prisos într-o seară ploioasă de luni. Am fost acolo, în miezul problemei, dimpreună cu Our Great and Supreme Arch-Leader KiMO (titlu la care Kim Jong-un încă mai speră), și credeți-ne – a fost KAPOW!

Pe la noi, prin Estul Sălbatic

Aducerea Comic Con-ului pe meleagurile carpato-danubiano-pontice a fost o decizie de maximă inspirație, căci o generație avidă după asemenea forme de expresie a identității – ce absoarbe asemenea unui burete secătuit orice manifestare culturală originală – merita un astfel de eveniment. Niciodată nu e prea târziu, așa cum au demonstrat interesul ridicat din partea publicului și numărul mare de participanți. Timp de două zile, Palatul Național al Copiilor a fost gazda unei menajerii de personaje grozave, aduse la viață de fani prin cosplaying, dar și locul unde iubitorii benzilor desenate au avut ocazia să-și întâlnească artiștii preferați. Prin definiție, Comic Con este un eveniment cosmpolit, al cărui principal element liant a fost dintotdeauna exprimarea lipsită de constrângeri a pasiunii pentru anime, filme, benzi desenate, jocuri și, desigur, pentru eroii acestora. Mărturisesc că am rămas surprins de numărul mare al celor prezenți, deși refuz să le acord organizatorilor „dreptul uluirii". Din nefericire, spațiul oferit de sălile Palatului Copiilor a fost insuficient pentru desfășurarea în condiții optime a unui eveniment de o asemenea amploare – nu ai cum să te aștepți la altceva atunci când introduci în titlu cuvintele „East" și „European". Comic Con nu este o expoziție obscură a Muzeului Cimentului din San Sebastian, ci una dintre cele mai populare întruniri dedicate culturii pop. Nici urmă de ventilație, înghesuiala depășind o limită tolerabilă încă de la primele ore, când numărul participanților se putea exprima deja în mii. După puțin timp petrecut în busculadă, aerul aproape irespirabil ne-a împins afară, scările de la intrare transformându-se rapid într-o zonă de socializare mult mai destinsă decât interiorul. Nu vrem să fim răutăcioși, departe de noi această intenție, dar o planificare mai bună a locației în


Who ya gonna call? GHOSTBUSTERS!


Doragon Boru? Doragon Boru!



Zonă dedicată turneului de League of Legends



Eh, măcar puștiul învață de la cei mai buni.



Sincer, îi compătimesc pe cei care nu au avut ocazia să participe la Comic Con...



Homestuck, o gașcă foarte simpatică și veselă

anii viitori nu strică. Altfel, East European Comic Con s-a desfășurat în cele mai bune condiții, diversitatea standurilor și activităților desfășurate în cadrul evenimentului ridicându-se la nivelul calitativ impus de varianta International, iar noi suntem mândri de participarea revistei LEVEL în calitate de partener media în cadrul primei ediții.

Cosplay mioritic și multă culoare

Unde altundeva puteai să te întâlnești cu Doctor Who și Wolverine, încleștați într-un schimb de priviri amenințătoare, sau cu Ezio pozând lângă un Jedi? Un con fără cosplay e lipsit de elementul fun, însă o sumedenie de costume îndrăznețe și foarte simpatice s-au perindat prin fața noastră, dovedind că spiritul ludic nonconformist are rădăcini puternice și pe ale noastre plaiuri mioritice. Am încercat să surprindem în fotografii cele mai interesante personificări de supereroi, personaje anime sau protagoniști din universul jocurilor video – ba chiar am reușit să schimbăm câteva vorbe cu fiecare cosplayer în parte. Una din surprizele plăcute, desfășurată duminică în main hall, a fost prezența unui grup de cosplayeri maghiari, al căror Main Panel event a fost nu doar spectaculos, ci și informativ. După o luptă intensă între Darth Maul, Anakin și cel mai haios Colonial Marine(!), aceștia au discutat despre ce înseamnă cosplaying-ul în Ungaria și ce presupune o viață dedicată unui asemenea hobby. Am avut ocazia să privim puțin dincolo de costumele incredibile, lucrate manual până la cel mai mic detaliu, între public și cei de pe scenă stabilindu-se o conexiune intimă, susținută de comunicarea liberă, atmosfera amiabilă și spiritul glumeț, întreținut de Johan Rasmus aka Shookie. Speaking of Shookie, tipul este un cosplayer norvegian, renumit pentru felul trăsnit în care intră în pielea personajului său. Rasmus a făcut o treabă minunată din postura de gazdă, deși numele românești i-au dat mult de furcă, spre amuzamentul celor prezenți. Am admirat munca investită în reproducerea echipamentului de Stalker sau atenția acordată detaliilor costumului hazmat, purtat de un Gordon Freeman foarte reușit, apoi ne-am tras în chip cu toate domnișoarele prezente, costumate în personaje anime variind de la bad-ass la sexy. Concursul de cosplaying, desfășurat în ambele zile, nu a reușit să adune prea



Ooooo, dar ce personaje minunate avem noi aici?



Asasini și Jedi, desigur!


Un Colonial Marine mai bad-ass decât prevede legea


Marius Leștaru și maestrul Puiu Manu


Zonă amenajată pentru board gameri și dragostea vieții lor


Un Gravity Gun perfect funcțional :) Pe bune, îl folosim acum prin redacție când avem de mutat ceva.

mulți curajoși dispuși să-și interpreteze personajele întruchipate pe scenă, dar momentele prezentate au fost amuzante și puternic ancorate în spiritul distractiv contagios, caracteristic evenimentului. În lobby atmosfera prietenească a fost în permanență la cote maxime, de parcă toți cei veniți făceau parte dintr-o singură mare familie. În fond, unul dintre scopurile principale ale evenimentelor de această natură este tocmai facilitarea unei coeziuni spontane între oamenii cu pasiuni comune, răspândiți prin toate colțurile lumii – în cazul de față, cu precădere Europa de Est. Tot aici, iubitorii de artă grafică au avut ocazia să comunice nemijlocit cu artiștii preferați despre benzile desenate îndrăgite și, de asemenea, să viziteze standurile expozanților comerciali. Pentru un comic geek, miriadele de figurine și artwork-uri scoase la vânzare erau împlinirea unui vis, ținând cont de faptul că prețurile s-au încadrat în limite mai mult decât acceptabile. Standul celor de la Harap Alb Continuă a atras – așa cum era de așteptat – foarte multă atenție, reiterarea basmului scris de Ion Creangă sub forma unui comic cu apariție lunară bucurându-se de un succes fenomenal. O onoare deosebită a fost și conversația cu ilustrul grafician și realizator de benzi desenate Puiu Manu, al cărui album „Sarabandă în Golful Aden" este reprezentativ pentru stilul artistic românesc clasic de BD, axat pe o dinamică precisă, realistă, a mișcărilor și realizat cu ajutorul penșulei. East European Comic Con nu a dus lipsă de invitați importanți, actorul John Rhys-Davies din trilogia „The Lord of the Rings" și Finn Jones, actorul care interpretează rolul lui Loras Tyrell din celebrul serial Game of Thrones, susținând Main Panel-uri în prima și cea de-a doua zi a convenției, spre deliciul multor fani înfocați.


Concurs de gheare din Adamantium

Pentru cei ce vor să joace

Iubitorii de jocuri au fost răsfățați cu două săli speciale, destinate activităților ludice. Gamerii s-au putut delecta cu un campionat de League of Legends, susținut de ESL România, dar punctul focal a fost zona dedicată board gaming-ului. Principalii distribuitori autohtoni și-au expus produsele, permițându-le celor prezenți să își demonstreze talentul strategic (sau norocul, după caz)



Vecinii maghiari ne-au încântat cu fet...- costumele lor unice. Ahem!





Darth Maul și Shookie, purtând o conversația casual pe scenă

în cadrul unor sesiuni de joacă libere. Eu m-am lăsat cuprins repede de euforie, în fața unor armate superb pictate de la standul Games Workshop, însă Kimo părea să fie în temă cu lumea acestor jocuri, de care eu mărturisesc că m-am distanțat cam mult în ultima vreme, spre rușinea mea. Ne-am îndreptat apoi spre sectorul oferit expozanților de componente hardware și gadget-uri, aflat în imediata apropiere a unui minibar cu mult ice coffee. Aici ne-am reîntâlnit cu băieții de la Gameleon, a căror platformă de dezvoltare open source a evoluat vizibil între timp, mai multe detalii urmând să apară în viitorul nu foarte îndepărtat și prin paginile revistei. În rest, gaming, gameri, cosplaying, cosplayeri, dar și o tonă de voie bună. Pentru o prima ediție, East European Comic Con a fost o convenție extraordinară, un eveniment special dedicat pasionaților de cultură alternativă. Bucureștiul s-a dovedit un oraș gazdă plăcut, iar organizatorii au investit toate resursele disponibile pentru a oferi publicului participant o experiență unică, pe întreg



Linka a vrut o poză cu KiMO...

parcursul celor două zile. În cifre, doar sâmbătă, 30 martie, 3661 de participanți cu bilete, 327 de participanți cu invitații și 80 de jurnaliști au fost prezenți la Comic Con. Totuși, climaxul evenimentului a venit duminică, când 4289 de participanți cu bilete, 368 de participanți cu invitații și peste 100 de jurnaliști au trecut pragul Palatului Copiilor. Adăugați cei 150 de oameni din staff și peste 120 de expozanți, pentru o imagine completă. Cu alte cuvinte, „East European Comic Con was a BLAST!" Așteptăm cu nerăbdare ediția de anul viitor! ▶ **Aidan**



„Nu trageți, dom' Semaca!"





DESPRE DISCRIMINARE...OARE?

Sexismul îşi arată colţii

Numim sexism, discriminare sexuală, atitudinile şi prejudecăţile care duc la o defavorizare (discriminare) a unuia dintre sexe faţă de celălalt. Exemplele pot pleca de la metodele de angajare, care pot fi părtinitoare faţă de femei sau bărbaţi, în funcţie de specificul slujbei, şi pot continua până la cazuri extreme, încă practicabile în anumite ţări, în care femeile sunt omorâte cu pietre dacă îşi pierd virginitatea înainte de căsătorie sau dacă îşi înşală soţii. Dacă ne luăm după Wikipedia, aceste atitudini îşi trag seva din stereotipurile formate de-a lungul timpului, odată cu împărţirea activităţilor între bărbaţi şi femei, şi pot include convingerea, conştientă sau nu, cum că unul dintre sexe este superior celuilalt. De fapt, unii cercetători cred că această „boală" a omenirii a apărut odată cu adoptarea agriculturii şi că înainte femeile erau considerate egalele bărbaţilor. În timp, discriminarea sexuală a ajuns să aibă zeci de forme, unele mai subtile, altele mai puţin subtile, şi face ochi inclusiv în industria jocurilor. O industrie, până de curând, condusă aproape în totalitate de bărbaţi. Bărbaţi care-şi gândeau/gândesc produsele ca pentru alţi bărbaţi, adolescenţi şi băieţi.



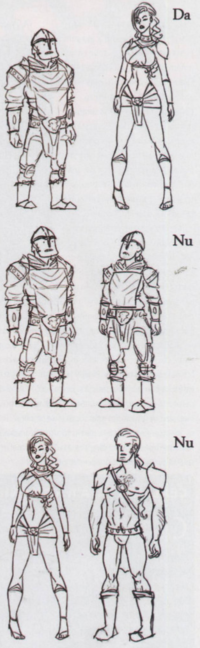
Într-un astfel de ecosistem e normal ca în 99 la sută din cazuri discriminate să fie femeile. În plus, jocurile au devenit în viaţa multora dintre noi la fel de banale ca un film, iar aceste probleme au ajuns să fie, logic, mult mai vizibile. Cu atât mai mult cu cât din ce în ce mai multe reprezentante ale sexului frumos încep să îndrăgească jocurile sau încearcă o carieră în acest domeniu. În State, de exemplu, 70% din populaţie se joacă jocuri electronice, iar nu mai puţin de 47% dintre cei care se joacă sunt doamne sau domnişoare. Subiectul este unul deosebit de interesant şi, precum în cazul celui din numărul trecut, găsesc că e important să-l comentăm şi conştientizăm. Cu toate astea, specialul aici de faţă îmi pare cel mai greu pe care l-am încercat până acum. De fapt, l-am şi pornit de vreo 5 ori şi de fiecare dată am renunţat. Gândurile mele, când vine vorba de sexism şi jocuri, chiar şi acum după ce am citit mult despre subiect, tot nu sunt formate. Nu am o părere clară asupra subiectului, nu ştiu unde să trag linia şi mă las uşor convins când de o parte, când de cealaltă. Să luăm ca exemplu figura 1, ca la şcoală. O imagine pe care am furat-o cu nesimţire de pe Kotaku, dintr-un articol care încerca să ne înveţe când un joc este discriminatoriu şi când nu. Înţeleg ce vor să spună, un joc în care armurile arată

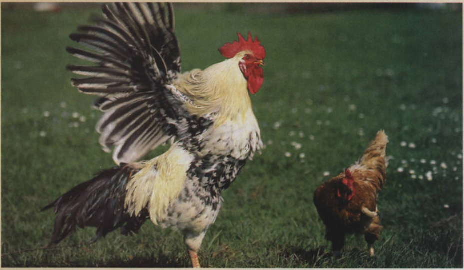
normal în cazul bărbaţilor, dar, în cazul femeilor, oricum le-ai echipa, armurile le fac să arate ca nişte amazoane, obiectivează (din lipsa unui alt cuvânt) sexul frumos, pentru plăcerea vizuală a bărbaţilor. Ba mai mult, de cele mai multe ori, aceste amazoane se şi mişcă voluptuos şi aleg poziţii insinuante. E cât se poate de normal ca doamnele de lângă noi să se simtă insultate când pornesc un astfel de joc. Şi, lăsând la o parte sexismul, găsesc oricum prostească decizia ca o armură, de orice tip, să nu acopere întreg corpul, cu atât mai mult dacă jocul se vrea unul realist. Acum un an, când, spre ruşinea mea, subiectul nu mă interesa câtuşi de puţin, nu am avut nimic de comentat la adresa cuplului 2, dar, chiar şi atunci, în momentul în care am privit la al treilea cuplu, am stat un pic în dubiu. Deci, dacă reprezentanţii ambelor sexe sunt la fel de dezbrăcaţi, mai ştii, poate aşa trăiesc oamenii din lumea inventată de dezvoltatorul jocului, atunci jocul nu este sexist? Ceva îmi spunea că nu este chiar aşa, dar la acea vreme nu eram în stare să identific exact ce era în neregulă. Bineînţeles că cei care s-au luptat o viaţă întreagă cu astfel de probleme au început să comenteze şi în scurt timp am ajuns să baletez între cele trei tabere. „Chiar dacă femeile sunt mai sexuale în jocurile zilelor noastre, asta nu înseamnă că aceste jocuri sunt sexiste. Foarte rare sunt cazurile în care, într-un joc, un avatar femeie nu poate face exact ce poate face partea masculină." Adevărat, îmi spun. „Aş putea spune că şi exemplul cu numărul 3 este sexist, pentru că în majoritatea cazurilor masculii dezbrăcaţi din jocuri sunt creaţi tot cu audienţa bărbătească în minte. Sunt dârji, sunt musculoşi, sunt eroi. Exemple de cum societatea consideră că un bărbat ar trebui să fie. Momentele în care aceste modele încearcă să vândă sexualitate sunt ca şi inexistente." Uite că nu m-am gândit aşa până acum şi nu pot să nu le dau dreptate. Totuşi, de cele mai multe ori, tabăra care-mi place cel mai mult este cea care încearcă să înţeleagă ambele părţi, oamenii cu bun simţ. Ei sunt de părere că am ajuns să aruncăm acest cuvânt, sexism, mult prea uşor în orice situaţie şi discuţie. „Dacă jocurile sunt artă, dacă cel care le-a făcut aşa şi-a imaginat universurile lor, de ce să aruncăm cu pietre, nu putem pur şi simplu să trecem mai departe? Am ajuns să fim prea sensibili."

Sunt eclectic şi ofensat!

Dacă ce aţi citit mai sus vi se pare un pic exagerat... ei bine, vă dau oarecum dreptate. Ca români găsesc că e destul de greu să ne identificăm perfect cu cei care comentează cu foc despre aceste probleme, şi asta pentru că România stă mai bine (oare) la acest capitol decât alte state civilizate. Cu cât am întrebat mai mult, cu cât am învăţat mai mult despre societatea americană (a se înţelege SUA-deză), adică locul de unde vin majoritatea celor care comentează pro sau contra asupra discriminării sexuale, pe orice palier, nu numai când vine vorba de jocuri, cu atât am realizat că şi din acest punct de vedere societatea lor este foarte bolnavă. Dacă vă place serialul Justified, presupun că v-aţi întrebat de multe ori dacă într-adevăr viaţa este atât de dură în acele zone. Ei bine, toţi americanii cu care lucrez şi care provin din partea de sud a ţării mi-au confirmat că DA, în multe locuri aşa se trăieşte în mediul rural. Justified este foarte aproape de adevăr, când vine vorba de sălbăticia şi puterea oamenilor de acolo, dar uită să prezinte câteva părţi urâte. Femeile sunt considerate încă de mulţi dintre bărbaţii din sud (dar nu numai) inferioare, bune de stat la cratiţă, de crescut copii şi avut grijă de casă. Nu spun că nu sunt puternice, ba din contră, dar gândurile, dorinţele şi personalitatea le sunt strivite sistematic de cei care au aceste prejudecăţi. Bineînţeles că cele care reuşesc să iasă din această lume încep să lupte să schimbe ceva şi devin foarte sensibile în faţa oricărei vorbe sau gest cu adevărat discriminant sau nu, în timp ce multe alte femei li se alătură din (cel puţin) empatie. Aşa se face că în partea de nord a ţării, şi mai ales în oraşele mari, moderne, bogate, curentul numit feminism, care luptă pentru drepturile femeii, a devenit unul foarte puternic. Acest lucru, cuplat cu faptul că americanii de aici tind să se dea în judecată pentru te miri ce, a creat o altă problemă: în anumite medii oamenii au ajuns să fie ofensaţi din orice, toţi sunt nişte sensibili. Cu sinceritate vă spun că la serviciu am ajuns să mă feresc a face orice fel de remarcă. Ceva de genul: „your dress is very nice" este un mare NU, pentru că nu ştii niciodată cum vor interpreta ce spui, chit că tu doar vrei să-i faci cuiva ziua mai bună. Ba mai mult, de frica unor procese costisitoare, companiile mari au ajuns să facă presiuni ca angajaţii să nu discute nimic personal între ei, să nu manifeste afecţiune unul faţă de celălalt şi aşa mai departe. Ca să mai dau un exemplu, până de curând nu am realizat că pot testa cu un banc gradul de toleranţă al persoanei din faţa mea. Nu m-am gândit niciodată cât de importante sunt glumele, până în momentul în care am încercat câteva light şi câţiva nu au râs, pe principiul că, dacă faci mişto de anumite probleme, le trivializezi. Băi, mă laşi... acum şi eu sunt ofensat. Bineînţeles că sunt şi mulţi care te iau de o parte, te roagă să le mai spui câteva şi râd ţinându-se de burtă. De fapt, mai mult de jumătate dintre ei iubesc umorul negru românesc (negru după ei, normal, spre uşor, după noi) şi nu se mai satură. Aceste exemple subliniază perfect (cred) felul în care societatea americană s-a încorsetat şi de ce discuţiile despre sexism sunt la ei cât se poate de normale şi aprinse. Cum-necum, am ajuns să cred că, din acest punct de vedere, la noi comunismul a avut un efect benefic, pentru că ne-a impregnat ideea că suntem cu toţii egali.

Este acest joc sexist?





Bineînțeles că și la noi există misogini și violență domestică, așa cum există peste tot, dar eu spun că ne putem mândri cu o societate care stimează și lasă sexul frumos să facă absolut tot ce-i trece prin cap. Comunismul nu este însă singurul mecanism care a dus la această stare de fapt. Eu spun că România stă bine din acest punct de vedere și pentru că majoritatea copiilor sunt (încă) crescuți în familii extinse și implicit au constant lângă ei femei. O bunică, poate chiar două, o mamă și, dacă sunt cu adevărat norocoși, chiar și o soră. Chiar dacă doar subliminal, pentru mulți dintre noi, aceste femei sunt eroine. Știm prin ce greutăți au trecut, știm că pot face orice își pun în minte și, implicit, știm să le iubim. Acesta fiind, cred, și motivul pentru care, pentru unii dintre noi, contrele de mai sus sună a moară stricată. Și poate de aici și dificultatea mea în a trage o concluzie clară asupra subiectului, în a mă identifica cu problemele acestor oameni. Relativ la România, aceasta este însă părerea mea obtuză și personală, impusă de percepția mea asupra lucrurilor, determinată de propria mea viziune, de nivelul meu social și de oamenii cu care m-am înconjurat. Am adăugat în căsuța alăturată o părere total opusă, venită din partea cuiva mult mai în măsură să comenteze asupra acestor probleme.

Nou design! Cu până la 45% mai puține accidente!



CEALALTĂ FAȚĂ A ROMÂNIEI

Ca niciodată, în momentul în care am trimis articolul de față la corectat, Mădălina, o bună prietenă, care m-a ajutat dintotdeauna din acest punct de vedere, a ținut să adauge următoarele: „Părerea mea (dictată la fel, de experiențele mele personale, dar și de ale femeilor din jurul meu) este că România, în ansamblul ei, este o țară în care discriminarea sexuală este extrem de răspândită, la orice nivel, dar este considerată normală. Iată de ce mulți nici nu consideră că ar fi ceva ciudat. Așa a fost de când lumea. Nu vorbesc doar de București sau de marile orașe, unde poate situația este un pic mai roz (dar doar în cazul unor categorii anume: tineri, intelectuali sau, oricum, cu facultate etc.), ci în general de toată țara, în care mi se pare că situația este dramatică. Problema pare a fi mult mai puțin prezentă pentru că la noi ea nu este combătută în mod activ. Discriminarea este acceptată atât de majoritatea femeilor, cât și de majoritatea bărbaților. Nici nu își dau seama că ea există. Nu sunt de acord cu niciunul dintre exemplele pe care le-ai folosit. Violența domestică este foarte răspândită, femeile sunt cele care se ocupă de aproape toate aspectele legate de îngrijirea casei și a familiei (copii, bunici), femeile tinere sunt discriminate la angajare de teama că vor rămâne însărcinate, sunt puține femei în posturi de conducere, inclusiv și mai ales în politică. Și multe altele."

Să revenim însă la jocuri. Când se păstrează în limita bunului simț, îmi plac discuțiile de gen și le găsesc, mă repet, importante. E ca și cum m-aș uita în direct la un Ally McBeal, Boston Legal sau The Good Wife, toate seriale pe care vi le recomand și din care sunt multe de învățat. Așa se face că pot reveni a doua zi și mă pot suci din nou, în momentul în care găsesc o contră de genul: „OK, sunt de acord că nu ar trebui să impunem creatorilor cum să-și construiască lumile, dar ce se întâmplă când producătorul (sau oricine altcineva cu putere de decizie) vine și cere versiuni mai voluptoase ale eroinelor pe principiul că sexul vinde?" După care îmi rezerv din nou dreptul de a mă răzgândi când, a treia zi, prind altă contră: „Eu nu prea înțeleg de ce doamnele se răzvrătesc împotriva acestor personaje. Da, poate majoritatea bărbaților aleg inițial un astfel de avatar, pentru că sunt frumoase, sexy sau preferă să se uite la un fund de femeie în timp ce se joacă, dar în timp ei ajung să se identifice cu aceste personaje și chiar le ridică la rang de eroine. Nu e acesta un lucru de zeci de ori mai benefic decât faptul că inițial (poate) le-au privit ca pe niște jucării sexuale?" Totul se duce însă dracu' când în scenă apar feministele extremiste. Acestea îl au pe NU în gură și văd negru în fața ochilor, oricât de bun sau de prost e argumentul tău. Nu poți să le contrazici, pentru că aduc imediat și în continuu paralele și contre, care au sau nu legătură cu subiectul sau cu jocurile în general, contre formulate foarte „academic", care să lase impresia că ce spun ele este incontestabil adevărat. Sunt exact echivalentul oamenilor politici de care vă povesteam în numărul trecut și care, în momentul în care încerci să discuți despre arme, încep să urle la tine și să-ți toarne bazaconii. Găsesc felul lor de a încerca să convingă pe toată lumea de cât de asuprite sunt femeile insultător atât la adresa inteligenței mele, cât și a tuturor celor care participă la discuție, dar mai ales la adresa femeilor, în general.



Reclamă cu tupeu







Katie Williams şi Lara Croft

Uff... Am obosit, scuzându-mi, pe două pagini, incapacitatea de a vă prezenta într-un mod coerent situaţiile şi implicaţiile discriminării sexuale în această industrie. Dar nu mă dau bătut. Doar îmi pun coada între picioare şi, cu scuzele de rigoare, cum că nu mă pricep mai bine, îi dau înainte şi vă prezint câteva dintre cele mai cunoscute incidente din ultima perioadă, plus câteva dintre cele mai interesante concluzii trase de comunitate. Ca bonus, la sfârşit o să descoperiţi şi un mic interviu, în care sper ca Lara, Laura Bularca, să facă puţină lumină prin poveştile şi răspunsurile ei legate de acest subiect. Cine altcineva ne-ar putea vorbi mai în cunoştinţă de cauză despre aceste probleme decât o femeie care a ajuns să lucreze în domeniu?

Dar hai, că am bănănăit destul. Şi fără alte introduceri încep cu... Katie Williams, jurnalistă şi pasionată de jocuri, care, imediat după E3-ul din 2012, eveniment despre care a raportat pentru mai multe site-uri de specialitate, a ieşit la înaintare cu un special în care prezenta cum unul dintre angajaţii aleşi să prezinte jocurile a dat-o pur şi simplu la o parte pentru a-i arăta cum se joacă un FPS, plecând de la convingerea cum că ea, ca femeie, sigur nu are habar. Williams s-a aşezat la unul dintre calculatoare şi a început să admire şi să se plimbe prin locaţia în care se afla, folosind, bineînţeles, mouse-ul şi tastele WASD, moment în care PR-ul şi-a făcut apariţia: „Vă jucaţi jocuri pe PC?" „Da." „OK, bine... dar vă jucaţi şi shootere?" Moment în care, din zeci de motive pe care le găsesc logice, Williams a întârziat, consternată, să răspundă. Pe una dintre legitimaţiile ei scria mare PC PowerPlay. „Cred că ar fi mai bine să joc eu pentru dumneavoastră", a continuat PR-ul, moment în care a şi tras tastatura şi mouse-ul spre el. Aşa cum vă şi imaginaţi, articolul a făcut repede înconjurul Internetului şi personajul de mai sus a fost înfierat copios. Pe bună dreptate, aş spune eu. Nu ar trebui să reacţionezi aşa, oricine ar fi persoana din faţa ta şi oricât de prost ar juca. Bineînţeles, putem să-l scuzăm, pe motiv că era stresat de timp şi încerca să prezinte cât mai mult, cât mai multor persoane. Sau că na, ne ştim cum suntem noi, ăştia iubitorii de jocuri şi tehnologie, odată şi odată tot o să o dăm în bară în faţa unei domniţe (vedeţi, alte prejudecăţi). Sau, cum au mai subliniat şi alţii, dacă era unul dintre dezvoltatori, poate era foarte protector cu copilul lui. Oricum am da-o însă, articolul subliniază ce ştiam deja, există multe preconcepţii legate de cât de mult ştiu sau sunt în stare doamnele să joace. Ce m-a surprins a fost însă reacţia majoritară a comunităţii, una tipic românească, în sensul că foarte mulţi i-au reproşat lui Williams că nu a reacţionat. Şi spun tipic românească pentru că, într-adevăr, pot să-mi imaginez cum cele câteva românce (vedeţi, sunt sexist), pe care le cunosc şi care se joacă, ar fi rezolvat această problemă: cu o singură uitătură. Moment în care reprezentatul companiei cu pricina ar fi înţeles cu siguranţă că este în pericol.

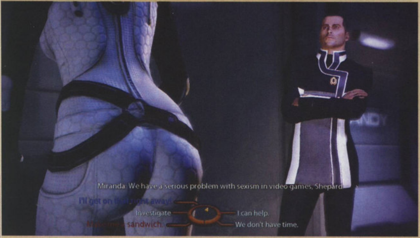




Tot la E3-ul din 2012, Jason Schreier l-a intervievat pe Ron Rosenberg, producător executiv al recent lansatului Tomb Raider. Rosenberg explica cum în această aventură, în care o să descoperim prin ce a trebuit să treacă Lara pentru a deveni femeia puternică şi neînfricată pe care o ştim, o să ajungem să ţinem la ea şi o să dorim să o protejăm în faţa pericolelor. Tocmai pentru că e mai umană, mai reală. Duse sunt vremurile când arăta ca o păpuşă gonflabilă. (Lara) „Se transformă literalmente din zero(u) în erou... îi clădim personalitatea pas cu pas şi, exact când va deveni mai încrezătoare, o demolăm la loc." În noul Tomb Raider, Lara Croft va suferi. Prietena ei cea mai bună va fi răpită. Va fi luată prizonieră de sălbaticii insulei. Şi apoi, aceştia vor încerca să o violeze. „O vom transforma într-un animal încolţit. Un mare pas în evoluţia ei: va fi forţată să lupte sau să moară."



Sincer vă spun că, iniţial, aceste vorbe, cuplate cu filmuleţul de prezentare, m-au făcut să exclam un mare „Oau!" După ce am citit însă câteva ore mai târziu ce s-a discutat la adresa celor spuse de producător, am început să-mi schimb părerea. „Deci tot ce păţeşte Lara, păţeşte pentru că numai aşa putem ajunge să ţinem la ea?" „De ce e nevoie ca o femeie să treacă prin atâtea, inclusiv un atentat de viol, pentru a deveni puternică?" Chiar aşa, de ce majoritatea masculilor jocurilor noastre sunt lăsaţi să





Sunt deja convins, va fi de milioane jocul ăsta!

devină eroi peste noapte, dar în cazul eroinelor acest lucru e imposibil? Mai rar m-am înflăcărat atât de tare în urma unui subiect, dar cu cât reciteam declarațiile domnului Rosenberg, cu atât mi se încețoșa privirea. Înțeleg ce au dorit să facă și înțeleg și că multe dintre acuzațiile sexiste sunt exagerate, răspunsurile sunt luate dintr-un context mai mare, ba mai mult, sunt convins că o să joc jocul și o să realizez că Lara nu e nici pe departe neajutorată sau vreo sclifosită, dar, în același timp, nici nu vreau să trebuiască să sufere pentru a deveni simbolul care e acum. Ce au creat aici îmi pare jignitor, mai ales dacă ei consideră că numai în acest fel, noi, jucătorii, putem ajunge să ne pese de o eroină. Trei săptămâni mai târziu, Karl Stewart, Global Brand Director (nu știu sincer cum s-ar traduce în română) al Crystal Dynamics, a revenit și a ținut să precizeze că termenul viol nu face parte din vocabularul companiei – ca și cum asta ar fi fost adevărata problemă –, iar ce a declarat Ron Rosenberg este doar părerea lui personală. Ce se întâmplă în acea secvență este doar o situație patologică. Pe principiul nu voia să o violeze, o căuta de căpușe... Steward a mai dorit să clarifice și faptul că Rosenberg se referea la felul în care a reacționat grupul de test, când a spus că jucătorii vor dori să o protejeze pe Lara, și că în niciun caz nu vor să ne spună sau să ne impună cum sau ce să simțim față de avatarul nostru.

#1reasonwhy și Tropes Vs. Women

Să trecem însă la lucruri mai serioase. În noiembrie 2012, Luke Crane, Specialistul de Proiect, în cadrul categoriei jocuri a Kickstarter, deci una dintre persoanele care decid dacă proiectele sunt eligibile sau nu, a ciripit (Tweet): „De ce sunt atât de puține doamne creatoare de jocuri?" Crane, deși avea peste 1600 de urmăritori, nu se aștepta ca întrebarea lui să aibă vreun impact. Însă, în momentul în care Filamena Young, o scriitoare de ficțiune, dar și de tabletop-uri și jocuri, a răspuns și a adăugat și tag-ul numit #1reasonwhy (un motiv pentru care), discuția a luat foc și a generat o dezbatere de-a lungul și de-a latul industriei. În acest moment, în Statele Unite doar 11.5% din angajații companiilor de jocuri sunt femei, în timp ce în Marea Britanie numărul este chiar mai mic: 6%. Numere care, spun eu, nu pot fi atribuite discriminării. În mare, se întâmplă așa pentru că până de curând puține reprezentante ale sexului frumos și-au dorit o carieră în gaming. Mai supărător găsesc faptul că doamnele câștigă cu între 10 și 27% mai puțin decât omologii lor masculini. Dar să revin. Răspunsurile au început să curgă și, cel mai important, multe au venit de la persoane care chiar au sau au avut legătură cu industria: (Pentru că) „toate părerile pozitive pe care le-am primit la adresa jocurilor pe care le-am creat antrenau într-un fel sau altul și aluzii sexuale la adresa mea." (Pentru că) „nu sunt suficiente proiecte AAA care să încerce altceva în afara războiului, sportului, simulatoarelor." (Pentru că) „m-am săturat să mi se spună că «arta» este singura carieră acceptabilă pentru o femeie în gaming." (Pentru că) „l-am auzit pe directorul artistic spunând, în timp ce se uita peste CV-uri, că nu au nevoie de mai multe femei, produc prea multe probleme." Multe dintre doamne au comentat că nu vor să riște să spună ceva, pentru că le e teamă că nu vor mai fi angajate pe viitor. Altele au ținut să sublinieze că prea multe dintre elementele jocurilor actuale sunt proiectate doar pentru a răspunde dorințelor bărbaților heterosexuali (revenim aici, printre altele, la eroinele voluptoase), iar de fiecare dată când au încercat să explice că nu e normal, au vorbit la pereți. Și așa mai departe. Dacă vă interesează subiectul, cred că sunteți în stare să ghiciți și singuri multe din celelalte de ceuri. Așa cum cred că vă puteți imagina și comentariile masculilor feroce care au început imediat să denigreze răspunsurile de mai sus. Până și bărbații care au luat apărarea doamnelor și-au primit pedeapsa, fiind poreclіți „White Knights". Cavaleri Albi, protectori orbi ai domnițelor în primejdie, lucru de care presupun că o să fiu și eu acuzat după acest special. Dar, dacă tot m-am pornit, continui... și țin să subliniez ce spuneau cavalerii de mai sus: chiar „e nevoie de mai multe doamne în







Gata! M-am răzgândit în ce-i priveşte pe cei de la Sony.



această industrie", pe toate palierele. Mecanismul de gândire pe care-mi bazez această afirmaţie este unul simplu, dar, spun eu, valoros. De fiecare dată când persoanele din jurul meu au renunţat la a mai juca ceva, am găsit că e foarte important să întreb ce nu le-a plăcut, care e problema. Răspunsurile fetelor au variat de la unele simple ca „mă enervează că trebuie să ghicesc care uşi se pot deschide şi care nu", până la altele mai elaborate ca, „nu înţeleg nevoile acestui personaj." Eu sunt convins că odată cu creşterea numărului femeilor din spatele jocurilor noastre vom primi titluri mai închegate, mai logice, mai coerente, asta vorbind doar din punctul de vedere al gameplay-ului şi fără a aborda story-ul, grafica, umanul. De altfel, pentru a întări ce tocmai am afirmat, puteţi citi şi tag-urile #1reasontobe şi #1reasonmentors, două dintre rezultatele pozitive ale discuţiei de mai sus, „De ce sunt atât de puţine doamne creatoare de jocuri?", în care alte doamne spun de ce iubesc să facă jocuri şi încearcă să dea sfaturi despre ce şi cum trebuie să faci pentru a reuşi în această industrie.

Dar problemele nu sunt toate de partea cealaltă a baricadei. Comunitatea noastră etalează un număr imens, înfricoşător chiar, de huligani (bully), troli, nesimţiţi şi misogini. Forumul Level nu a fost nici el iertat. La fel cum nici Anita Sarkeesian, un critic, declarat feminist, de film, carte şi mai nou jocuri, nu a fost iertată în momentul în care şi-a prezentat proiectul pe Kickstarter – un documentar despre portretizarea femeilor în jocuri, numit Tropes vs. Women. Sarkeesian a fost insultată, ameninţată în diferite şi înfricoşătoare moduri, contul (canalul) de Youtube i-a fost atacat, pagina cu numele ei de pe Wikipedia a fost modificată şi transformată în ceva ce aducea mai mult cu un portal porno, până şi pagina de pe Kickstarter a fost hăcuită. Din fericire, Sarkeesian nu a reacţionat ca un om normal, care, după o astfel de desfăşurare de forţe, probabil ar fi spus că nu mai vrea să aibă vreodată de-a face cu jocurile, ci a recidivat şi a făcut aceste acte de huliganism cât mai vizibile. Dulce răzbunare, a cerut 6.000 de dolari pentru a produce documentarul şi a primit în schimb 159.000. După cum spunea şi Cliff Bleszinski, director de design (printre multe altele) al seriei Gears of War, adică exact cine nu te-ai fi aşteptat, „Dacă vrem ca jocurile video să crească, trebuie să încetăm cu acest huliganism." Între timp, prima parte a documentarului a şi apărut şi, deşi nu sunt întru totul de acord cu ce spune Sarkeesian, îl găsesc cât se poate de interesant.

Dead Island: Riptide Special Edition şi Sony

Închid cu două cazuri mai uşoare, peste care se abate o urmă de sexism, dar nu neapărat unul voit. Dacă o să cumpăraţi ediţia Zombie Bait a lui Dead Island: Riptide (stă să apară, nu?), o să primiţi la pachet şi trunchiul din imaginea (sper) alăturată... Oare ce om dus cu capul a venit cu această idee? Cine ar vrea la colecţie un bust de femeie, decapitat, plin de sânge şi fără membre? Cică pictat manual. Deci cineva a trebuit să stea să şi împroaşte toate aceste „figurine". Nu e de mirare că sunt încă mulţi care nu privesc cu seriozitate acest mediu. Bineînţeles că feministele, extremistele, atât au aşteptat. Nu cred însă că putem vorbi de discriminare aici, mai ales că acţiunea jocului se petrece pe o insulă unde sunt toate şansele să găseşti persoane în bikini. Cred că aici avem de a face cu un caz de bezna minţii. Sau mai ştii... publicitatea virală şi-a făcut datoria, câţi dintre cei care vor vedea jocul în rafturi vor şti imediat ce e pentru că au văzut imaginea alăturată? Repostată şi recomentată pe mai toate site-urile de specialitate. Inclusiv aici.

Ştiţi care a fost cea mai mare problemă a recentului eveniment Sony? Cel în care au dezvăluit noul Playstation? Nu, nu faptul că niciunul dintre jocurile prezentate nu au reuşit să ne convingă că vrem noua consolă. Nu, nici faptul că încă nu ştim cum arată sau dacă o să ruleze jocurile de pe PS3. Nu. Marea problemă a fost faptul că pe scenă nu a existat nicio femeie. Începusem să vă povestesc mai pe la începutul articolului cum că, de cele mai multe ori, feministele, extremistele, mai mult strică. Ei bine, câteodată, cum e cazul şi aici, reuşesc să mă facă să înţeleg de ce atât de mulţi din comunitate noastră reacţionează... cum reacţionează. Pentru că s-au săturat de această atitudine. Sony este una din puţinele companii care oferă burse, premii în bani şi stagii de pregătire femeilor interesate de industria gameristică. Şi nu de acum, deja din 2008. Faptul că nu a existat nicio femeie pe scenă nu reflectă decât că, până de curând, majoritatea celor care au dorit o carieră pe acest tărâm au fost bărbaţii, iar în acest moment aceştia sunt „grupul" majoritar în cadrul companiei, nicidecum faptul că Sony nu a avut încredere în abilităţile angajatelor lor. Sau, mai ştii, poate mă contrazice Lara în cele ce urmează.

▶ **ncv**





Echipa Milestone

INTERVIU SEXY'IST CU LAURA (LARA) BULARCA

LEVEL: Povestește-ne despre tine, sunt convins că mulți dintre cititorii revistei știu de unde ai plecat, dar, sunt la fel de convins și de faptul că la fel de mulți nu te cunosc, în timp ce prietenii cu siguranță vor să știe ce ai mai făcut.

Lara: Nu știu câți dintre cititorii Level își mai amintesc de mine, așa că o să încep cu începutul :) Mă numesc Laura Bularca și am început să colaborez cu Level undeva prin 2001, sub pseudonimul (extrem de creativ, știu) Lara. Mi-a fost ușor acest debut, fiindcă pe vremea aceea lucram cu un etaj mai sus de redacția Level, mai exact ca redactor la redacția revistei surori CHIP. În plus, prietenul meu de atunci, acum soțul meu, este Locke. Colaborarea cu Level m-a făcut să îmi conștientizez și ulterior să îmi urmez pasiunea pentru a FACE jocuri. Aceasta s-a născut și definit printr-o serie de articole legate de game development, care m-au pus în poziția să intervievez anumite persoane din industrie, cum ar fi Jason Hayes, lead composer pentru Warcraft și Vanilla WoW, de exemplu, sau Ron Carmel de la 2D Boy (World of Goo) sau El Drijver, pe atunci lead designer The Chronicles of Spellborn (excelent MMO, mare păcat că nu a supraviețuit vremurilor). Așa am ajuns să îmi trimit primul CV pe la studiouri undeva prin 2010, perioadă în care în timpul zilei lucram ca project manager și UX designer la o companie americană de software cu sediul de dezvoltare în Brașov și în timpul nopții scriam pe unde apucam, nu numai la Level. La finalul lui 2010, m-am angajat ca assistant project manager la Fun LABS, un studio bucureștean ce dezvoltă titluri pentru Activision, unde alături de Locke (designer) am dus la bun sfârșit primul nostru joc, Rapala Pro Bass Fishing 2010. Apoi am primit o ofertă la Milano, unde am terminat SBK 2011 (FIM Superbike World Championship) în calitate de game director și senior producer. Când am văzut SBK trecut de procesele de submission de la Microsoft și Sony (o chestiune extrem de meticuloasă pentru care toată echipa a stat cu sufletul la gură vreo două săptămâni), mi-am îndreptat atenția către tărâmuri mai înghețate, mai exact către Suedia, unde se întâmplă o grămadă de treburi foarte interesante legate de domeniul acesta și nu numai (Minecraft, DICE, Massive, EA Easy, plus încă alte o mie de motive chiar mult mai interesante ce își merită propriile articole, altfel acaparez tot numărul acesta :)). Acum lucrez ca producer la SimBin, echipă responsabilă de GTR Evolution, GTR 2, RacePro, Race Injection, asta ca să enumăr unele dintre cele mai răsunătoare nume de la acest studio. Titlul de care mă ocup este RaceRoom Racing Experience (sau R3E pe scurt), un joc free 2 race proaspăt lansat pe Steam.

LEVEL: Cât de mult se simte presiunea comunității pe umerii unui redactor-colaborator femeie în această industrie?

Lara: Ei bine, deloc. În cei – cât să fie? – vreo 11 ani în care am colaborat cu Level aproape lună de lună și uneori foarte consistent, am primit exact ceea ce



În teste, la Misano



Monza



Pauză de cafea la SimBin

meritam: reacții negative sau foarte negative când am dat-o în bară și aprecieri când am meritat. Niciuna legată de faptul că sunt femeie, sau cel puțin niciuna de care să îmi amintesc. Spre exemplu, niciodată nu mi s-a întâmplat să merg la vreun eveniment public și să îmi sară PR-ul în ajutor, cum i s-a întâmplat lui Katie Williams. Pe de altă parte, în calitate de româncă, nu pot spune că am participat la foarte multe evenimente unde să pot fi expusă la asemenea posibilități. Îmi amintesc însă o situație puțin hilară prin care am trecut la CHIP: participanții la o lansare (nu mai știu care) au primit cadouri, mai exact jurnaliștii bărbați au primit câte o imprimantă și cele câteva femei redactor (cred că eram singura, de fapt) au primit câte un parfum! Și m-a revoltat în primul rând ideea de cadou și în al doilea rând alegerea de a diferenția între jurnaliști pe criterii de sex.

LEVEL: Care este cea mai urâtă amintire pe care comunitatea ți-a lăsat-o?

Lara: Nu am niciuna. Nici măcar o singură amintire urâtă, din contră, când mă gândesc la anii mei de redactor de jocuri, îmi vin în minte multe, multe amintiri plăcute, multe discuții interesante și mulți prieteni cu care, spre marea mea fericire, încă mai țin legătura. Și acum mă mai uit pe forumul Level din când în când, cu drag și multă nostalgie, deși nu mai recunosc aproape niciun nume de pe acolo. Și când mă uit, mă apucă dorința să scriu din nou, dar sunt conștientă că nu am timp și că am nevoie de mult timp ca să public ceva ce aduce adevărată valoare comunității Level, valoarea pe care cititorii Level o merită. Oh, cu siguranță au mai fost remarci nelalocul lor, spuse poate din frustrare, poate din timiditatea care îl face pe om să spună exact pe dos ceea ce vrea să spună. Unele dintre ele au constituit punctul de plecare al unor prietenii notabile. Altele se poate să fi dat drumul unor discuții interesante, valoroase. Admir oamenii care au curajul să își spună părerea, mai ales în public, pe un forum, oricât de rău le iese. Eu, de exemplu, rareori am curajul acesta și deseori mă auto-muștruluiesc pentru lașitatea asta a mea (culmea, pot publica ani de zile articole, pot scrie fără probleme pentru Gamasutra, dar nu pot răspunde pe un forum :)). Faptul că oricine are o voce acum este un mare dar și ar trebui folosit, de preferință, în modul cel mai bun la care ne putem gândi.



Curse amicale, tot la SimBin

LEVEL: Cât de mult te-a afectat? Ai face lucrurile altfel, dacă ai putea da timpul înapoi?

Lara: Experiența mea de redactor colaborator la Level m-a afectat în orice mod posibil și numai în bine. De fapt, datorită acestei experiențe am cariera pe care o am acum, fiindcă fără ea și fără comunitatea Level și susținerea pe care mi-a oferit-o când am început să scriu despre game dev, nu cred că mi-aș fi pus cu adevărat problema să trec de cealaltă parte a baricadei și să mă apuc să îmi clădesc o carieră în industria jocurilor.

LEVEL: De ce tip de preconcepții te-ai lovit cel mai des în firmele de gaming în care ai lucrat?

Lara: Cea mai frecventă atitudine ușor negativă de care m-am lovit a venit din partea designerilor/ creative directorilor, care m-au întâmpinat cu reticență și au făcut tot posibilul să mă facă să înțeleg că un producer, cu atât mai mult unul care este femeie, nu ar trebui să aibă nimic de spus în ceea ce privește design-ul jocului. Însă asta a reprezentat doar un mic obstacol care poate m-a făcut să mă chinui puțin mai mult ca un bărbat într-o poziție similară ca să îmi câștig dreptul la observații. Pe termen lung, consider că eu sunt cea care a ieșit câștigată, fiindcă întotdeauna înveți mai mult atunci când ești privit cu reticență, atunci când ai ceva de dovedit. În plus, cele mai valoroase relații se construiesc din divergențe de opinii, sau asta este cel puțin ce mi s-a întâmplat mie mereu. Bonusul cel mai mare este că, atunci când aceste diferențe se depășesc, ce rămâne este cel puțin o relație extrem de profesională și de lucrativă (fiindcă am învățat să lucrăm împreună), și cel mult (foarte mult acest cel mult) o prietenie de foarte lungă durată între niște oameni care și-au „câștigat" chimia. Eu îmi calculez valoarea de producer prin numărul de oameni cu care rămân prietenă după ce un proiect se termină, adică după toate nopțile pierdute pentru un release, după tot stresul scurs ca să terminăm la timp, după toate unghiile roase câtă vreme jocul a stat pe rafturile de submission, după toate micile sau marile task-uri ce trebuie făcute pentru că cineva peste noi toți așa vrea și respectiv toate task-urile dorite de echipă, dar care nu au putut fi incluse în joc din motive de timp sau buget. A face un joc este un proces care cere foarte mult de la oricine, așadar, eu sunt constant uimită și fericită când văd că echipa este în continuare dominată de relații de pri-



Testând o Tesla

etenie, deşi după atâta stres fiecare poate că a văzut cele mai rele părţi din fiecare.

LEVEL: Consideri că a trebuit să dai din coate mai mult, ca femeie, pentru a ajunge unde ai ajuns? Crezi (sau ştii) că ai fost plătită mai puţin pentru că eşti femeie?

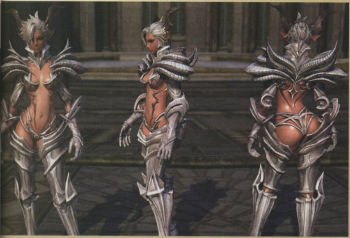
Lara: Da şi da. Dar eu simt că totul a fost spre bine, pentru mine personal şi pentru mine ca game dev. Pentru datul din coate, poate exemplul de mai sus cu designerii este relevant. Dar şi în software, relativ cu aceeaşi atitudine şi aceeaşi reticenţă este privită o femeie nou venită într-o echipă, şi acest fapt este normal, având în vedere că procentul de femei angajate într-un studio de jocuri este sub 10% din numărul total de angajaţi, în cele mai bune dintre cazuri (nu aş putea comenta despre software, dar şi acolo procentajul este mereu în favoarea bărbaţilor). Ce spune asta despre noi, fetele care fac jocuri? Că vrem foarte, foarte tare să facem asta, în ciuda procentelor nefavorabile, în ciuda tam-tamului legat de acest subiect, în ciuda poveştilor nu tocmai încurajatoare şi în ciuda numeroaselor statistici legate de salariu şi de diferenţa de plată dintre bărbaţi şi femei. Deci cine ne angajează ştie că ne are la mână, ştie din`start că poziţia noastră, cariera noastră în industria jocurilor sunt mai puţin legate de un progres tipic (poziţie, salariu) şi mult mai mult bazate pe pură pasiune. Asta este cel puţin teoria mea. Singurele capabile să rezolve aceste diferenţe suntem noi, femeile din industrie, luând atitudine şi făcând tot ce ne stă în putinţă să facem, fapt care de altfel se şi întâmplă chiar acum, altfel nu am citi atât de multe articole legate de acest subiect în ultima vreme. Dar întrebarea lui Luke Crane legată de faptul că sunt foarte puţine femei care demarează finanţări pentru jocuri pe Kickstarter este cât se poate de legitimă şi mă bântuie şi pe mine destul de serios. De ce? Nu înţeleg de ce, dar conştientizez că atâta timp cât nici eu nu am curajul să îmi încep propriul proiect, nu mi-am câştigat dreptul să comentez pe acest subiect.

LEVEL: Unde te-ai simţit cel mai confortabil până acum şi de ce?

Lara: Cel mai confortabil mă simt în poziţia în care mă aflu acum, pentru că procesul de a forma o echipă şi un mod de lucru este unul de durată, iar eu lucrez în această echipă de ceva timp deja şi am ajuns să mă simt alături de colegii mei ca într-o familie.



Rapala Pro Bass Fishing 2010







Desigur, sunt mulți factori externi care au dus la această stare de fapt, dar nu mă pot abține să compar echipa SimBin, foarte mică pentru un studio de jocuri, cu echipa Level, foarte mică pentru o asemenea revistă, ambele constituind contexte care să ducă la prietenii adevărate, valoroase, între oameni care trăiesc după principii similare și care au pasiuni similare. Simplu spus, cu toții iubim să facem jocuri și cu toții încercăm zi de zi să punem cât mai mult suflet în produsul la care lucrăm, și cred că asta se simte și intern, dar și pentru cei care vor juca ceea ce noi dezvoltăm acum.

LEVEL: Consideri că sexismul este o problemă în această lume a gamingului? Cum vezi viitorul, roz sau negru?

Lara: Da și nu. Categoric, sunt multe probleme acum din acest punct de vedere, dar multe dintre ele sunt și exagerate, mai ales de către presă, dar și de către unele superstaruri ale industriei care au un dar de a dramatiza unele situații. Un exemplu: la GDC-ul ce tocmai s-a terminat, IGDA (International Game Developers Association) a organizat o petrecere în colaborare cu o companie numită YetiZen. La această petrecere au fost angajate câteva modele care au fost îmbrăcate – recunosc – cam sumar. Deși nu au fost plătite să facă asta în mod special, aceste modele îmbrăcate sumar au îndrăznit să mai și danseze. Ei bine, acest fapt a declanșat o adevărată revoltă care s-a finalizat cu „demisia" Brendei Romero (fostă Brathwaite, designer Wizardry, Jagged Alliance) din IGDA. Cred că ambele părți au avut argumente valide, însă nu cred că un astfel de subiect își are locul în centrul atenției presei internaționale de jocuri.

Viitorul îl văd foarte roz. Clar femeile din industrie au început să își facă vocea cunoscută. Unele poate că nu au ales cel mai bun mod de a se exprima, dar pentru toate există un început și cu siguranță avem foarte multe de învățat. Unele poate că realizează că sunt foarte puține jocuri indie începute de femei, de asemenea foarte puține studiouri fondate de femei. Poate că unele își fac planuri să rectifice situația, și sincer abia aștept să văd ce jocuri or ieși din acest val. Oricât de roz prevăd eu viitorul, sunt sigură că jocurile ce vor rezulta din asta numai roz nu vor fi :) Mă aștept să fie, în schimb, surprinzătoare. Altfel. Și asta nu poate decât să ne bucure pe toți.


RaceRoom Racing Experience

LEVEL: Cu ce din articol nu ești de acord, ce ai de adăugat, ce ai schimba?

Lara: Aș adăuga următoarele: Kim Swift (Portal), Kellee Santiago și Robin Hunicke (Thatgamecompany cu Journey, fl0w), Jane Raymond (Ubisoft, Assassins Creed), Jane McGornigal (SuperBetter și o grămadă de cărți și cuvântări pe tema aportului jocurilor la îmbunătățirea calității vieții) – doar câteva exemple că or fi puține femei în industria jocurilor, dar cele care sunt au ce ne învăța! Categoric, la sfârșitul experimentului, there will be cake!

LEVEL: Mulțumim, și sperăm ca de fiecare dată când îți faci puțin timp să ne mai povestești câte ceva din spatele culiselor, dar nu numai.



Simplify (XI)

Am început seria Simplify oarecum din întâmplare. Aveam o idee pe care o dezbătusem în sinea mea cu o noapte înainte. Nu putusem să dorm şi mă plimbasem prin casă imaginându-mi o discuţie pe teme gameristice cu unul sau mai mulţi interlocutori imaginari. Mi se mai întâmplă. A doua zi am primit invitaţia de a colabora cu revista, aşa că am dat curs unei discuţii, de data aceasta reală, cu Kimo (nu e cacofonie, e prajiturică), despre subiectul care ar trebui să-mi servească drept intrare în corpul redacţional. I-am povestit un pic despre ideea mea cu tutorialul extins şi mi-a zis că ar trebui lărgit oarecum cadrul, eventual proiectată o mini-serie care să urmărească fenomenul simplificării în industria jocurilor electronice. Trebuia să aibă patru episoade. Zis şi făcut. Făcut chiar mai mult.

Din culise

Nu pot spune că am planificat riguros direcţia în care rubrica a evoluat. Mai degrabă mi-am permis să mă joc de-a lungul fiecărei luni calendaristice cu două sau trei vagi teme pe care le-aş fi putut exploata, lăsându-mi timp ca una dintre ele să dospească, ca argumentaţia să se dezvolte şi să crească natural. De cele mai multe ori, îmbobocirea acestor presentimente se petrecea spontan – răsfoiam o revistă de acum ani, găseam spre cumpărare un titlu mai vechi, mă întâlneam cu un prieten şi rememoram. E drept că genul acesta de reverie a devenit periculos atunci când inspiraţia mi-era persistent negată de vreun geniu rău, lăsându-mă pradă disperării că termenul de predare mă va depăşi. Nu neg că am fost constrâns atunci să fructific o temă anume indiferent de gradul de înţelegere sau elaborare a ei la care ajunsesem în privat. Sunt, deci, lucruri pe care aş fi vrut să le spun, dar care mi-au dat ghes prea târziu. N-am renunţat însă la abordarea liberă şi parţial aleatorie a subiectelor în speranţa că dăţile când ea a dat naştere unor articole bune au precumpănit.

Ce mi-am propus, în schimb, a fost să alternez stilul şi metoda prin care încercam să analizez simplificarea. Am vrut să nu plictisesc apelând mereu la un discurs formal şi sobru cu care se cuvine să tratăm unele aspecte ale gaming-ului ca produs cultural aflat atât în avangarda expresiei artistice, cât şi a divertismentului de masă. Astfel că am recurs la anecdotă de câte ori mi s-a părut ilustrativ, intuind că ea va declanşa atât nostalgia celor care au trăit experienţe în mod identic sau măcar asemănător, dar va provoca şi un fior de melancolie celorlalţi. Această linie între un stil analitic mai ascuţit care să poa-

tă da o dimensiune cât de cât profesionistă demersului meu și episoadele evocatoare care să „îndulcească" retorica a fost unul dintre obiectivele principale ale seriei.

Am încercat să plec la drum cu cât mai puține idei preconcepute. Am fost de la început partizanul teoriei că procesul de simplificare nu este o gogoriță și că se pot resimți acut și nefast consecințele lui în industria jocurilor de azi. Dar m-am străduit să mă poziționez cât mai obiectiv, în așa fel încât să pot evita și demasca eventualele exagerări sau mistificări cărora le pot cădea pradă cei ce sunt prea siguri pe ei și pe teoria lor. M-am surprins remarcând aspecte care nu veneau neapărat în contradicție cu ipoteza unei crase simplificări, dar care o nuanțau suficient de puternic încât să mă facă să privesc fenomenul într-un context mai larg.

Avataruri

Primul Simplify s-a vrut a fi o mostră de tehnicalism, o ilustrare a procesului de simplificare mai rar dezbătută teoretic, dar resimțită puternic în practică. Se concentra, dacă vă aduceți aminte, asupra tutorialului deghizat și a felului în care producătorul a înțeles să multiplice nepermis de mult situațiile fixe din preambul care servesc drept arenă de exemplificare și încercare a mecanicilor fundamentale. A fost continuat imediat de „Est versus Vest", care opera o distincție între felul diferit în care au fost percepute jocurile în țările din fostul bloc comunist față de cele din Vest (variantele „sparte" versus originale).

Exact genul acesta de lărgire a cadrului discuției în care se pleacă de la un exemplu concret și evident de simplificare (tutorialul extins) pentru a putea disceme apoi o nuanțare la un nivel mai general a fost una dintre țintele mele de la bun început; în această privință, primele două articole sunt una dintre cele mai mari reușite ale seriei. Au, poate, nevoie de o documentare statistică mai bună și de mărturii mai diverse din ambele tabere, dar am în continuare convingerea că intuiția inițială este corectă pe fond: esticii au „beneficiat" de un artificial proces de complexificare și îngreunare a experienței, ceea ce a făcut cu atât mai invazivă și mai deranjantă ulterioara simplificare. Iată, deci, că am putut distinge între categorii diverse de receptare a aceluiași proces.


Depresie cruntă... iar are de scris tâmpenia aia de Simplify...

Simplify III este mai degrabă cronica unei cantonări în simplitate decât a unei simplificări ca atare, o încăpățânare a mediului de a se folosi de figuri de carton ce pot fi umplute cu diverse tipuri de paie în funcție de interesele pieței. Prim-planul industriei e dominat în continuare de absența unor modalități de caracterizare complexe nu fiindcă ar fi imposibilă aplicarea lor punctuală, ci pentru că e încă mult mai profitabil să te folosești de aceeași carcasă de mai multe ori, după cum bate vântul.

În schimb, Simplify IV cartografiază simplificarea ca deprofesionalizare, luând ca studiu de caz domeniul adventure-urilor. Trasând un arc în timp, linia narativă a titlurilor contemporane nu este neapărat mai sărăcăcioasă sau imatură decât cele ale corespondentelor lor din trecut. Ceea ce într-adevăr lipsește astăzi este un anumit know-how, o combinație între niște tehnici foarte precise de construire, ritmare și ordonare a narațiunii care sunt precondiția fructificării inspirației. Nu poți face artă înainte de a stăpâni meșteșugul.

Ideea din spatele Simplify V este că procedeul de simplificare și opusul său, complexificarea, pot suscita o reacție imediată și virulentă, măsurabilă în cazul criticii în notele acordate, iar în cazul publicului, în succesul de piață. Din nefericire, ca acest feedback să fie consistent și prompt, orientând producătorul (doar fiindcă îi afectează veniturile, evident), simplificarea trebuie să îmbrace de cele mai multe ori o formă radicală. Am ales-o pe una dintre cele mai violente, și anume schimbarea genului în interiorul unei francize cunoscute. Celebre cazurile seriilor X-COM și Commandos, cărora simpatia publicului și a criticii le-a coborât proporțional cu alterarea și sărăcirea meta-direcției. Ele sunt confirmate invers de fenomenul World of Warcraft, care a fost sinonim cu complexificarea și îmbogățirea acesteia. Instanțele flagrante în care simplificarea se manifestă în interiorul altor francize care apelează însă la familiaritatea aceluiași gen nu par să elicite proteste vehemente (vezi seria COD).


Echipamentul obligatoriu

M-am încumetat în următorul episod să atrag o celebră diatribă în caruselul simplificării, plângându-mă că dezvoltarea modulului de multiplayer a însemnat de foarte multe ori abandonarea ambițiilor single sau contaminarea acestuia de mecanici de joc neautohtone. Printr-o apropiere excesivă a celor două module, prin faptul că prea des au început să împartă aceeași abordare și mecanici, se produce o educare forțată a gustului și obișnuințelor jucătorului înspre un singur stil de joc. Piața își construiește consumatorul de mâine. Simplificarea înțeleasă, deci, ca o restrângere a spectrului abordărilor posibile, o omisiune.

Simplify VII a fost o încheiere „în copertă" a discuțiilor despre simplificarea concretă a materiei jocurilor. Discuția despre add-on și dlc ca forme de conținut suplimentar și-a dorit să arate cum o inițiativă laudabilă de a veni în întâmpinarea clientului poate fi deturnată într-un dezastru simplificator. Am identificat arheologic momentul rupturii: pachetele de conținut pentru The Sims 2 și



Aștept ziua când astfel se vor exprima endorfinele mele la vederea simplității sofisticate a unui joc.

natura lor duală – promovate ca anticele add-on-uri, în fapt niște proto-dlc-uri. Simplificarea ca auto-suficiență.

Ultimele episoade ale serialului nostru și-au propus să facă un pas deasupra discuțiilor despre ce înseamnă simplificarea în interiorul gaming-ului sau înăuntrul industriei și să analizeze instanțele în care gaming-ul sau industria ca entități sunt acuzate a fi simplificatoare în perspectiva mai largă a existenței sociale.

Plecând de la rolul pe care jocurile îl pot avea în formarea psiho-socială a copilului, mi-am permis să apelez la o grila metodologică faimoasă prin care Barthes expunea și deconstruia mitologiile moderne, considerând că și jocul electronic poate fi la fel de bine inclus acestei categorii. Am încercat să demontez în parte temerile și prejudecățile care însoțesc jocul electronic ca obiect format aflat la întretăierea conceptuală între jucărie și joc, opunându-i celebra critică barthiană a jucăriilor tradiționale. Am concluzionat că, departe de a fi simbolul unei simplificări standardizante, jocul video se poate constitui într-un excelent instrument de formare, evitând unele dintre capcanele predecesorului lui din lemn sau plastic.



Pe când Mișcarea Gamerilor Împotriva Simplificării?



Consultarea arhivei de reviste furniza uneori indicii interesante. Acum vă puteți da seama și de ce inspirația întârzia să apară uneori.

În privința adulților, jocul electronic poate fi încartiruit în două registre: unul dintre ele profesionist (e-sportul), celălalt dezinteresat, câștigându-și semnificația ca divertisment sau juisare estetică. Dacă în primul caz am încercat o sondare teoretică a strategiilor prin care jocul se revendică de la tradiția milenară sportivă pentru a se sustrage oricărei obiecții de ordin utilitarist, în cel de-al doilea m-am abandonat unei relatări subiective a relației mele cu gaming-ul de-a lungul maturizării personale și a reflecției asupra rolului simplificator (în sensul de infantilizator) pe care l-ar putea avea asupra mea.

În loc de concluzie

Spuneam încă din debutul acestui serial că nu-mi propun să emit pronosticuri sau să trasez niște concluzii substanțiale despre un domeniu atat de vast, tânăr și (încă?) dinamic, mai ales în lipsa existenței unor instrumente generale și comun acceptate de analiză. Mă bucur că am putut explora câteva dintre fațetele unuia dintre cele mai prezente fenomene în industrie astăzi și observ acum, la final, că printr-o fericită întâmplare, seria pare să dobândească puțină perspectivă și coerență în ansamblu. Rămânem, sper, cu câteva căutări intelectuale satisfăcute și cu multe necunoscute în privința evoluției pe mai departe. Desigur, discuția e departe de a fi epuizată.

Simt că trebuie să vă mulțumesc pentru aprecierile și suportul pe care l-am primit pe forumul revistei. Îmi cer scuze pentru foarte multele virgule în plus pe care am tendința să le folosesc (m-am îngrozit recitindu-mi articolele), pentru ocazionalele greșeli și inexactități, pentru că n-am putut fi mai clar si mai precis uneori și pentru insipiditatea acestui ultim Simplify.

În speranta unei complicări cât mai sofisticate a jocurilor dvs., vă salut... ▶ **Radu Sorop**


inmedio
EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE
inmedio
sau pe www.chip.ro/librarie
Start în WINDOWS 8
OFFICE 2013
Pas cu pas exemple aplicate pe situații practice
Noutățile din Office 2013 pe înțelesul tuturor
Filtrați, sortați, grupați datele
200 de sfaturi și trucuri
20% REDUCERE
FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
sitepoint
PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
SFATURI, TRUCURI ȘI TEHNICI
de CORRIE HAFFLY
FOTOGRAFIA digitală
pe înțelesul tuturor
Peste 300 de sfaturi pentru a obține imagini excepționale
INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING
LINUX
SOLUȚII GRATUITE PENTRU BIROU ȘI ACASĂ
Fotografia WILDLIFE
SFATURI pentru imagini magice cu animale încântătoare
Realizați fotografii uimitoare cu natura sălbatică
Ghidul complet al utilizatorului de Android
Folosiți la maxim puterea Android
Creați UȘOR, RAPID și GRATIS propriul WEBSITE cu JOOMLA! 2.5
Fotografia de SPORT
Obțineți imagini excepționale de sport și acțiune cu ajutorul profesioniștilor!
Fotografia de CĂLĂTORIE
Fotografia de NATURĂ
Peisaj Macro Wildlife
Sfaturi de fotografiere profesioniste
Fotografia ALB-NEGRU
Imaginile monocrome
Fotografia de PORTRET
200 de sfaturi profesioniste
Aflați secretele portretului perfect!
Sfaturi de fotografiere
Mihai Moiceanu
10 destinații fotografice DIN ROMÂNIA
Cumpără oricare din cărțile de mai sus și primești 20% reducere.
Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.



Thief

GEN STEALTH/ACTION **PRODUCĂTOR** EIDOS MONTREAL **DISTRIBUITOR** SQUARE ENIX **LANSARE** 2014
ONLINE THIEFGAME.COM **PLATFORME** PC PS4 XBOX720

Vă veți fi dat seama până acum din micile și marile mele apropouri că sunt un fan al seriei Thief. Am mâncat pe pâine The Dark Project și The Metal Age și am digerat într-un final chiar și Deadly Shadows, dar doar după ce o comunitate dedicată a reușit să readucă jocul pe un făgaș cât mai aproape de chipul și asemănarea lui Garrett și ale universului din jocurile anterioare. Nu mă refer la detaliile de conținut, deoarece acestea se plasau într-o relativă conformitate cu ceea ce fusese vehiculat până atunci în societatea de un ciudat melanj magico-tehnologic a Orașului (The City). De natură a indispune un purist au fost modificările tehnice și funcționale care afectau experiența de joc în modul cel mai brutal – o mișcare a camerei adaptată exclusiv modului 3rd person, un nivel de dificultate Expert sub ceea ce cunoșteam, alte mărunte, dar deranjante chițibușuri înlesnitoare, design de nivel limitat și claustrofob etc.

Iar acum, Thief 4. Sau nu? E o întrebare legitimă odată ce producătorul a decis să se descotorosească de numeral. E util, cred, să ne aplecăm asupra acestor noțiuni de continuare (sequel) sau de regândire și recontextualizare (reboot), mai ales în condițiile în care cea de-a doua modalitate pare să înceapă să o depășească în popularitate pe prima. Acest preview mai are un scop: de a evalua intențiile producătorului așa cum se prezintă ele la prima mână și de a măsura impactul pe care ele îl stârnesc nu într-un jucător oarecare, ci într-unul pasionat.

E, deci, în aceeași măsură un preview, dar și un articol de fond care încearcă să deconstruiască o tendință actuală în gaming analizând un caz anume, dar și un galantar de considerații personale despre ce-ar fi putut fi și ce cred că va fi Thief 4. Dacă reușim să proiectăm și întro mică măsură jocul așa cum ar arăta el dacă ar fi lansat astăzi, putem mai apoi prin comparație cu produsul finit să cartografiem procesul de dezvoltare, identificând forțele ce-l animă, cum și de ce au acționat acestea.



Londra în mizerie


La bagaboante


La pândă

Continuarea – ochiul dracului



Nu complimentam într-un Simplify trecut aceste încercări de a construi istorii paralele sau alternative pentru același personaj – o tentativă sleită de a capitaliza un dram de popularitate, foarte rar un exercițiu de stil. Felul în care Deadly Shadows încheia trilogia, deși nu punea punct definitiv peripețiilor lui Garrett, părea să lase mari semne de întrebare în dreptul acestora. Pentru a reporni inima seriei, producătorul a avut două alegeri: să-i inventeze aceluiași protagonist o nouă aventură sau să-i servească publicului un alt erou.

Vă mărturisesc că niciuna dintre cele două nu m-ar fi deranjat. Pe de o parte, era complet credibil ca Garrett să fi fost nevoit să-și exerseze abilitățile din nou. Substanța clevetitoare și coruptă care face Orașul un delicios teatru de operațiuni putea lejer livra noi amenințări. Pe de altă parte, tocmai fiindcă l-am îndrăgit pe Garrett atât de mult, l-aș fi lăsat să moară. Aș fi fost mulțumit să descopăr că istoria lui a avut un început și un sfârșit. Implicarea lui într-o a patra misiune disimulată de a salva Orașul începe deja să-i cimenteze statutul de erou civilizator. Iar Garrett știu că ar fi detestat asta.

O personalitate proaspătă, un punct de vedere diferit mi s-ar fi părut de preferat. În felul acesta se putea opera o mutație paradigmatică și în privința universului ficțional care să fie digerabilă pentru fanul înrăit. După cum observați din poze, aerul medieval a fost mult diluat, lăsând locul unui stil mult mai eclectic în care par să conviețuiască vechile soluții arhitectonice ale ogivelor sau pilaștrilor multipli, specifice goticului, cu obiectele decorative care amintesc de baroc și rococo – perdelele grele de satin, mobilierul plușat, vasele și covoarele orientale, portretistica à la van Dyck, măștile și costumele de carnaval – și cu palpabile accente victoriene (cartiere insalubre, structura mecanicistă (sic) a Marelui Turn cu Ceas sau o drogherie). Nu e imposibil un asemenea spațiu în care mai multe tradiții să-și exercite influența concomitent, în care straturi cronologice succesive să-și fi depus sedimentele; ba chiar, manevrat cu finețe, farmecul neobișnuit și exotic al unui asemenea potpuriu poate conduce la rezultate estetice neașteptat de vii și interesante. Un nou personaj ar fi putut locui acest spațiu în voie; și de ce nu în răspărul lui Garrett, bătrână pușlama incapabilă să-și mai găsească locul într-o lume a cărei sofisticată parșivitate n-o mai poate pătrunde?

Producătorul a ales cea mai proastă soluție posibilă în opinia mea. A vrut să-l păstreze pe Garrett, dar și să





prefacă decisiv universul ficțional care-i dădea replica. Orice continuitate logică a acestuia din urmă este astfel distrusă. Latura mistică și fantastică a primelor jocuri în care stafiile și moroii otrăveau noaptea și țintirimurile, în care bolovănoasele volume ale conacelor de piatră și lemn se profilau într-un întuneric persistent și lugubru de noapte a rațiunii, toată acea atent făurită atmosferă medievalo-steampunk e incompatibilă temporal cu lumea de un lux decadent și prețios a noului Oraș. Câtă diferență între felul în care scurta excrescență malignă a



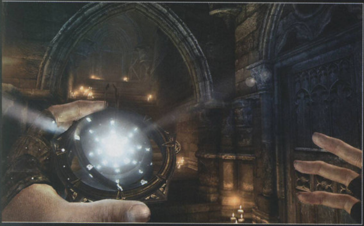


Mecaniştilor creştea în sânul vieţii Oraşului şi saltul acesta enorm înspre o epocă mult prea îndepărtată ca arome şi farmece!

Batman, Batman...

Or, aici, noţiunea de reboot devine ambiguă, dacă nu chiar contradictorie. Producătorul insistă că reboot-ul seriei se va face nu numai fără a neglija mecanicile de joc esenţiale, ci având ca nucleu personalitatea esenţială a lui Garrett. Lucru, de altfel, dovedit de un punct central al designului personajului – cicatricea ochiului drept (nu se suflă niciun cuvânt despre proteza mecanică). Aceasta este dovada trecutului lui Garrett şi legământul acestuia cu el. Deci, acest Garrett restilizat (prezentat cu tam-tam de prisos având în vedere că nu-l vom vedea decât pe coperta jocului şi în secvenţele cinematice) este acelaşi Garrett care a fost marioneta Viktoriei şi a lui Constantine, acelaşi care a supravieţuit Trickster-ului. Garrett este „însemnat" cu aventurile primului Thief. Mai suplu, cu oleacă de operaţii estetice şi altă costumaţie, dar acelaşi Garrett.

În încercarea de a ne explica în ce constă reboot-ul, producătorul Stephane Roy (în dialog cu Josh West de la nowgamer.com) face o paralelă cu Batman pe care merită să o reproduc integral în original: „we restart it but again, by respecting the DNA of the franchise. But no, no, no, it's not a sequel – Garrett is back, a bit like Chris Nolan did with the Batman for example. It's Batman that still has the same mental problem with the bat and stuff like that, but his suit has more modern aspects and not just this thin Adam West... but at the same time everybody will tell you that this is Batman, there's no problem, it respects the franchises – it emphasises what we are doing now."



Nu ştiu dacă mai are sens să evidenţiez că nimeni nu incriminează înlocuirea săgeţilor cu apă cu săgeţile cu gheaţă sau a săgeţilor cu frânghie cu mai modernul cârlig de ascensiune (între noi fie vorba, îndeplinesc fix aceeaşi utilitate, diferă doar numele). Nimeni nu s-ar opune ca Garrett să primească instrumente chiar şi mai avansate, cu totul noi pentru serie, e ceva ce ţine de evoluţia gameplay-ului. O constantă a personalităţii e menţinută – Batman are probleme psihice cu liliecii, Garett e tot un hoţ cinic.

Dar ceea ce Roy omite este natura mediului în care Batman operează şi cu care are o relaţie comparabilă cu binomul Garrett-The City. Gotham City variază, ce-i drept, de la regizor la regizor şi de la desenator la desenator, însă întotdeauna între nişte limite prestabilite de sensul relaţiei erou-mediu. Atunci când Gotham City este decisiv alterat (Arkham City vă spune ceva?), această trecere se face păstrându-se intactă o anumită consecvenţă istorică, personajul principal fiind pus într-o relaţie fluidă şi continuă cu aceste recontextualizări. Felul în care Roy şi echipa au înţeles să combine un Oraş metamorfozat păstrând acelaşi Garrett (cicatricea ca semn fizic, indelebil al The Dark Project), dar, de fapt, alt Garrett (care nici „woodsie" n-a mâncat, nici gura nu-i



miroase) este complet arbitrar și auto-contradictoriu.

Un epilog amuzant la toată această comedie cu Batman este declarația lui Nicolas Cantin, Game Director și unul dintre cei care s-au ocupat personal de protagonist (este și părintele lui Altair din AC), care citează ca inspirație Joker-ul interpretat de Heath Ledger. Confuzia și aleatoriul analogiilor din interiorul restrânsului grup care conduce dezvoltarea mi se par îngrijorătoare, iar repetarea obsesivă a faptului că direcția în care se merge e sigură, decisă, clară, univocă îmi apare într-o altă lumină. Selectând cam ce li se pare „cool" din trecut și omițând ceea ce, chipurile, nu mai are priză în prezent este cea mai sigură cale către creionarea unui personaj „mainstream", alt cuvânt întâlnit cam frecvent în discursul lui Cantin.



Considerații de atmosferă

Nu s-a făcut nicio mențiune despre vechile facțiuni până acum, deși e posibil ca totul să se datoreze unei strategii uzuale de marketing – dezamăgire inițială urmată de laude entuziaste pentru ceea ce ar fi trebuit să fie subînțeles. În schimb, magia și fantasticul par să absenteze complet din peisaj, ceea ce ar duce la o adevărată depreciere a dimensiunilor spirituale obscure, atât de delicat întrezărite în precedentele iterații. E prematur să ne pronunțăm în această privință – s-ar putea chiar ca producătorul să ticluiască niște întorsături de situație pe care nu vrea să le desconspire încă.

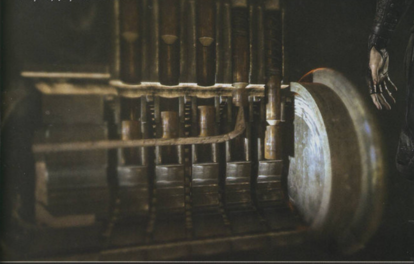
Tot Cantin (un individ care pare că nu înțelege nimic din Thief, dar nimic) face senzaționala descoperire că întunericul, deși o parte consistentă din atmosfera seriei, îi împiedică pe jucători să vadă bine!!! Soluția o livrează tot el, angajat într-un veritabil tur de forță creativ: ceața! Ceața sau aburul sunt motive predilecte atât în steampunk, cât și în epoca victoriană, iar introducerea lor ca posibilitate suplimentară a deghizajului (mai ales urban) sună bine. Dar dacă asta înseamnă un grad de iluminare irealist, care discreditează orice activitate de stealth (cum mulți s-au plâns în Dishonored), cred că numărăm încă o inadecvare la substanța Thief.

Ca să încheiem pe o notă pozitivă, cea mai interesantă caracterizare i-a făcut lui Garrett Steve Gallagher, care se ocupă de poveste – fiind un as în branșa sa, cel al cărui meșteșug hoțesc a atins culmile perfecțiunii, singurul lucru care-l mai motivează este provocarea. Și nu numai o infiltrare cât mai dificilă, de exemplu, dar mai ales intrarea în posesia unor artefacte cu o istorie în spate, obiecte cu valoare sentimentală sau simbolică. Pe scurt, deci, nu doar aur și arginți, ci ghesul unui gust. Ghicesc oare aici indiciul unei personalități romantice, poate chiar în ciuda ei însăși? Ar explica natura cinică, ironică. Cred că se poate merge mult în această direcție (ei, da, asta chiar e o direcție) în planul dezvoltării personajului, a poveștilor adiacente și a designului de nivel chiar.



Săgețile vin în diverse sortimente





Învățăm și puțină „meserie"

De-ale 1st person-ului

După ce a experimentat (nu se știe cât din acești ultimi 3 ani și ceva de când jocul a fost anunțat) între cele două modalități de a ne orienta în universul ficțional,



producătorul a ales-o exclusiv pe cea care face uz de perspectiva directă, prin ochii avatarului tău. Am scăpat astfel de un dans pe sârmă inutil între 1st și 3rd person, perspective ce presupun dinamici radical diferite, cea de-a doua fiind total improprie genului stealth prin avantajele nemeritate pe care le oferă jucătorului în raport cu lumea de joc. Mi-au sărit în ochi însă două detalii ce țin de perspectivă și care pot părea insignifiante în vâltoarea de informații.

Primul ar fi că posibilitatea de a te apleca discret pe lângă colțuri pentru a sonda terenul (lean) va fi din nou parte a arsenalului de trucuri ale Maestrului Hoț. Implementată în mod inteligent și moderat, adică ușor diferit de cum a fost în Dishonored, această mecanică de joc are atât funcție de gameplay (informându-te sumar asupra configurației și amenințărilor unui spațiu în orb), cât și de rezervor de tensiune (insistă prea mult, vei fi detectat; fă-o într-un moment nepotrivit, vei da nas în nas cu un gardian).

Ei, într-un interviu acordat site-ului CVG, Daniel Windfeld Schmidt de la Eidos Montreal se plânge de complicația inutilă a posibilităților prea diverse de lean (lateral, în față, în jos). Nu pot decât să sper că producătorul conștientizează că abordarea la persoana întâi implică în mod necesar folosirea lean-ului; că jucătorul nerăbdător va prefera să abordeze situațiile în chip „trial&error" e una, dar pentru cel care dorește să aibă control și motivație a acțiunilor sale, să-și organizeze și bazeze strategia pe un proces de observare conștientă, eliminarea sau dramatica simplificare a lean-ului ar însemna anularea unei mecanici fundamentale.

Doi la mână, toate pozele care prezintă scene autentice de joc au ca numitor comun prezența activă a mâinilor lui Garrett, chit că manevrează sau nu un obiect din inventar – aici se prinde de o lespede, aici dă la o parte o draperie etc. Nu e cazul să ne scandalizăm prea tare, era de la sine înțeles că măcar câteva din elementele la modă vor pătrunde într-un joc din 2014; în plus, mâinile figurau în cadrul vizual și în jocurile anterioare, chit că într-un mod mai puțin vădit și, în general, doar ca extensie sugerată a obiectului de echipament pe care îl țineau. Nu pot însă ignora că această nou-introdusă gestualitate excesivă e un indiciu al unui gameplay de o fizicalitate mai intensă; lucru, de altfel, confirmat și de cei care au avut ocazia să-l vadă pe viu. Mâinile care (se) apucă, aburcă, prind, desprind sunt negreșit simptomele unor instanțe de mișcare dezinvoltă prin nivel, de genul celor din Assassin's Creed sau Mirror's Edge.

Cât timp acestea se vor menține într-o limită acceptabilă astfel încât să nu deterioreze fondul de gameplay așezat, planificat, interesat de cântărirea situațiilor, și nu de o bezmetică hălăduială prin nivel, adiția s-ar putea dovedi o decentă variație. Nu trebuie uitat că profilul profesional al lui Garrett este construit pe parcurgerea în tăcere, calm și nedetectabilitate a traseului, nu pe fentarea sprințar-batjocoritoare în văzul tuturor; ritmul



și tensiunea jocului au provenit tocmai din lentoarea ca de maree, nu dintr-o cursă adrenalinică. În plus, problemele puse de verticalitate n-au fost niciodată rezolvate prin procedee free-style, demne de eroii de benzi desenate, ci prin mai strămoșeștile metode ale frânghiilor, planurilor înclinate sau printr-o descensiune treptată, anevoioasă. Rămâne de văzut dacă o mobilitate ieșită din comun n-ar apropia gameplay-ul din Thief periculos de mult de alte titluri care-și fac din asta un țel. Or, nu cred că de o clonă de Assassin's Creed avem nevoie.

O ultimă notă pe această temă: lupta. Nu trebuie să fim ipocriți și să recunoaștem că aceasta exista pe nivelurile inferioare de dificultate și înainte, iar mulți alegeau să o experimenteze ocazional. E absolut de concept ca posibilitatea confruntării fizice să existe și acum. Numai că pe vremuri lupta din Thief era greoaie, searbădă și repetitivă, încât, dacă-ți propuneai să nu eviți contactul direct și să cureți harta de inamici, se instalau plictisul și frustrarea. A te lupta nu era atrăgător în sensul puținei satisfacții pe care o puteai extrage dintr-un atare demers. Mai nou, se pare că fluența și spectaculozitatea secvențelor de luptă și eschivă (chit că nu implică crima) s-au îmbunătățit considerabil, ceea ce ar putea deturna atenția dinspre componenta stealth. Fă partea de acțiune prea palpitantă și vei vedea interesul multora migrând în acea direcție. Mai multe comentarii nu pot face







Cu simțurile ascuțite



O pauză pentru un vin bun

acum, fiindcă nu am la dispoziție niciun material de gameplay, dar interesul sporit pe care această latură îl primește în ultimul Thief nu-mi miroase a bine.

Focus

Una dintre noutățile cele mai ciudate (dacă ne uităm la Thief1&2) și dintre cele mai previzibile (dacă ne uităm la jocurile de azi) este modul Focus. Nu e greu de ghicit în ce constă: pentru o perioadă limitată, timpul va curge mai încet sau Garrett se va mișca mai repede, depinde cum vreți s-o luați. Producătorul insistă că această abilitate va fi echivalentă unei puteri speciale, rar folosibile, cu un timp de regenerare considerabil. Va putea fi utilizată pentru a desfășura mai „cu talent" oricare dintre sarcinile obișnuite ale meseriei – lucrul cu șperaclul, țintirea, șterpelirea; nu este foarte clar dacă va putea fi folosită și în cazul unei deplasări ultra-rapide cu posibilitatea de a trece neobservat de gărzi (în genul poțiunii de invizibilitate), dar îmi face plăcere să cred că nu.

Ingeniosul de serviciu francofon Cantin vine cu două precizări: unu, că, dacă cineva își dorește să ignore Focus-ul, poate termina jocul bine-mersi și așa; doi, că este un element atent inserat și justificat de poveste. Sunt curios care ar putea fi temeiurile narative care l-ar putea convinge pe Garrett să-și cultive o asemenea dirijată concentrare de voință și atenție; e o tușă binevenită. Altfel, sunt de părere că jocul ar trebui să-ți forțeze un pic mâna să utilizezi orice abilitate ai la dispoziție măcar de câteva ori (dacă vorbim de game design bun), dar și să-i permită unui jucător diligent și îndemânatic să poată trece mai departe printr-o modalitate alternativă. Cu alte cuvinte, evitarea Focus-ului s-ar putea transforma în aceeași cursă puristă a celor care încercau să evite săgețile cu apă anterior. E o linie fină de care vorbim aici între necesitatea la care te împinge jocul și putința inventivă a jucătorului; nădăjduiesc că o vor putea urma.

Big Money

Tehnologic vorbind, jocul stă bine. Fiind construit pe o variantă puternic modificată de Unreal Engine 3, va putea să etaleze o grafică arătoasă, dar și, probabil, să ruleze decent pe majoritatea sistemelor medii; e programat să îmbogățească și repertoriul consolelor next-gen. Eidos a cheltuit resurse importante pentru ca motion-capture-ul să fie de ultimă generație, fiind înregistrate concomitent mișcările și vocile actorilor pentru un grad de realism ridicat și o post-procesare mai facilă. S-a construit chiar și un arc mecanic în realitate care să-l simuleze pe cel virtual, fiind folosit pentru diverse teste menite să definitiveze modelul din joc.

Dacă veți urmări toate filmulețele și materialele de promovare, majoritatea dintre ele obținute exclusiv de gameinformer.com (de unde, de altfel, provin și multe informații din prezentul articol), veți vedea că mașinăria de marketing a fost bine unsă, iar impresia pe care o degajă e una de profesionalism și temperat hype. Ți se strecoară pe sub piele, ca să fiu sincer. Din nefericire, m-am dus de prea multe ori cu sacul la pomul lăudat și sunt mult prea implicat în universul Thief ca să nu remarc, pe lângă nemulțumirile mele alintate, că jocul pare a avea și niște foarte serioase hopuri de trecut până la statutul de monstru sacru al primelor două. Desigur, se mai pot schimba destule până la lansare. Merită să rămânem optimiști. Și, în ciuda unei preconizate imperfecțiuni, sper că ne va merita banii în final. Bun sau prost, eu tot Thief 4 o să-i spun!

► **Radu Sorop**



GEN SIMULATOR **PRODUCĂTOR** KUNOS SIMULAZIONI **LANSARE** Q2 2013 **ONLINE** ASSETTOCORSA.NET **PLATFORME** PC

Treapta următoare de viteză în simularea auto

Am scris destul de mult pînă acum despre Kunos Simulazioni și creațiile acestui producător de simulatoare auto. Două articole au fost review-uri la netKar Pro și la Ferrari Virtual Academy, iar un al treilea a fost o mugetare dedicată condiției de mic creator de simulatoare auto a omului din spatele acestei firme, Stefano Casillo. Da, da, multe am scris tocmai despre acest producător aparent liliputan – dar asta tocmai pentru că a reușit să se impună pe o piață pe care sumele rulate și schemele de personal sînt incomparabil mai mari decît cele disponibile firmei italiene Kunos Simulazioni.

Și ce înțeleg în acest caz prin „a se impune"? Nu foarte mult, dacă este să măsurăm în cifrele absolute ale succesului comercial. În schimb, dacă este să observăm că netKar Pro a supraviețuit bolilor copilăriei și este considerat, sub aspectul simulării pure, drept cel mai bun titlu existent în acest moment pe piață, deși este lansat în... 2006, apoi, trebuie spus că putem vorbi despre respectul aparte pe care Kunos Simulazioni și l-a cîștigat, atît din partea pasionaților de simulare, cît și din partea firmelor producătoare de automobile.

Iar printre acestea din urmă se găsește unul din cele mai „ale dracu'" nume cînd este vorba de exclusivități și relații publice, un producător foarte selectiv cu partenerii săi din lumea jocurilor: Ferrari. Într-o mișcare neașteptată de popularizare, firma italiană de mașini sport a apelat la Kunos Simulazioni pentru a crea un joc dedicat exclusiv cîtorva modele de mașini Ferrari: două monoposturi de Formula 1 și un Ferrari 458 Challenge. Trei circuite, dintre care două scanate laser (Mugello și Nürburgring), impecabil recreate virtual, se adaugă la cele trei Ferrari-uri, pentru a întregi una din cele mai spectaculoase și mai pline de acuratețe experiențe de simulare auto disponibile astăzi în afara simulatoarelor



Reglaje de force feedback

profesionale folosite de echipele de Formula 1 și de curse de andurantă. Really, it is that good!

Da, Kunos Simulazioni a reușit să se ridice la înălțimea exigențelor celor de la Ferrari. Important însă a fost nu doar faptul că, astfel, s-au legitimat cu vîrf și îndesat în fața întregii comunități de pasionați ai simulării auto – dacă mai era nevoie după impresionantul netKar Pro –, ci și detaliul, deloc lipsit de importanță, că au conlucrat îndeaproape cu echipa de ingineri și mecanici Ferrari implicați în dezvoltarea, testarea și întreținerea mașinilor de cursă ale producătorului italian.

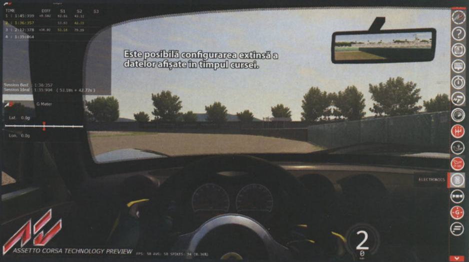


Opțiunile de dificultate

Simulare și sinceritate

Colaborarea aceasta cu un mare producător de mașini sport, realizată direct pe „cîmpul de bătălie" al cercetării, dezvoltării și testării, nu în dormitorul unui programator genial, dar izolat, a ajutat foarte mult la organizarea mult mai eficientă a Kunos Simulazioni în vederea abordării și a altor producători de profil, în scopul diversificării modelelor de mașini oferite de următorul titlu al lor: Assetto Corsa.

Astfel se face că, de la jumătatea anului trecut și pînă acum, anunțurile privind licențele primite de la producători auto de vîrf în domeniul mașinilor sport și supersport au început să curgă, aducînd nume răsunătoare în viitoarea simulare de la Kunos Simulazioni. Cîteva dintre acestea se află în imaginile ce însoțesc prezentul articol – enjoy.



Este posibilă configurarea extinsă a datelor afișate în timpul cursei.

De altfel, experiența căpătată în colaborarea cu Ferrari a dus la consolidarea procedurilor prin care datele primite de la producătorii auto ajung să fie implementate în modelul virtual al mașinilor din joc. Acest fapt, combinat cu simularea fizică foarte avansată, a dus la rezultate atît de bune, încît permit verificări de consistență ale datelor primite de la inginerii firmelor ce licențiază mașini pentru Assetto Corsa. Cum ar veni, dacă mașina manifestă probleme la simulare înseamnă că există lacune sau erori în datele primite de Kunos Simulazioni.

Da, o asemenea situație poate părea ciudată, din perspectiva procedurii standard folosite de creatorii de simulatoare auto. Această procedură presupunea implementarea datelor primite de la producători, urmată de testarea mașinii virtuale. Dacă aceasta nu se comporta în conformitate cu așteptările, atenția producătorilor simulării nu se concentra pe validitatea datelor primite, ci pe ajustarea modelului virtual al mașinii, ce nu de puține ori ajungea să fie făcută „după ureche", în așa fel încît modelul virtual se putea să fie modificat împotriva logicii și a fizicii obiective, pentru a se apropia de un comportament cît mai corect. Iar asta se făcea nu pentru că partea de simulare era deficitară, ci pentru că datele primite de la producători erau problematice.

În această idee, omul reponsabil de comportamentul fizic al mașinilor din Assetto Corsa, Aristotelis Vasilakos, sublinia faptul că au fost capabili să simuleze modelul deosebit de complicat și original al suspensiei spate a unei Pagani Zonda R, reușind apoi, prin ajustări repetate urmate de consultări cu inginerii de la Pagani, să regleze fin simularea acestui subansamblu al mașinii, ce funcționa impecabil, inițial, la viteze mari, dar nu respecta realitatea la viteze mici. Iar problema nu era la partea de simulare, ci la profunzimea și complexitatea datelor primite de la Pagani.



Din fericire, producătorul italian de hipermașini a dovedit o transparență totală în relația cu Kunos Simulazioni. Alți producători însă, se pare că au fost mult mai puțin dispuși să pună toate cărțile pe masă, adică să ofere în integralitatea lor elementele concrete definitorii pentru comportamentul unei mașini. Însă pe oamenii de la Kunos Simulazioni nu-i poți duce cu zăhărelul, se pare. Pînă la urmă, profesionalismul acestora, dublat de o hotărîre pe măsură, au făcut ca toți producătorii care și-au dat acceptul de licențiere a mașinilor lor pentru Assetto Corsa să își aducă în mod corect și complet aportul de date ce privesc construcția respectivelor modele.

Dar sinceritatea inginerească se cere protejată, motiv pentru care toate datele „sensibile" ce privesc subansamble ale modelelor virtuale din joc sînt incluse în fișiere criptate, spre a nu fi ușor accesibile eventualilor curioși.

Această precauție, absolut necesară pentru ca producătorii auto să poată oferi date de foarte mare acuratețe despre mașinile lor, ar fi incurcat însă pe modificatori, pe cei care doreau să creeze propriile lor moduri originale pentru Assetto Corsa. Aceștia nu aveau de ce să lucreze cu fișiere criptate, care nu ar fi fost decît un impediment în procesul de dezvoltare a unui mod. Așa se face că în Assetto Corsa a fost implementată pentru modificatori și posibilitatea lucrului cu fișiere obișnuite, „desfăcute", necriptate. A ști acest lucru mi se pare util –

DINTRE MAȘINILE CE VOR FI PREZENTE ÎN ASSETTO CORSA























dovedește atît dorința de acuratețe din partea producătorului Assetto Corsa, cît și angajamentul ferm al acestuia în fața comunității de modificatori, esențială pentru reputația și longevitatea unui simulator auto.

Un fel de demo

Assetto Corsa fusese, inițial, anunțat pentru începutul acestui an. Se pare însă că estimările producătorilor săi în această privință au fost nu doar optimiste, ba chiar excesiv de optimiste. Avînd deja experiența reacției negative a comunității la repetatele întîrzieri survenite în dezvoltarea titlului anterior de simulare, netKar Pro, Kunos Simulazioni a găsit cu cale să nu calce încă o dată în aceleași străchini și să vină cu o soluție pentru a mulțumi pe nerăbdătorii săi fani.

Așa a apărut preview-ul tehnologic pentru Assetto Corsa, o găselniță ingenioasă în felul ei, deoarece se află la granița între un demo, un teaser, un showcase tehnologic, o manevră de marketing și o variantă beta destinată testelor publice, desfășurate la o scară largă a numărului de utilizatori.



Se pot seta anumiți parametri ai modelului simulat în Technology Preview. Aceștia sînt limitați pentru că mașina este una de stradă, nu de cursă.

Practic, ceea ce a fost lansat sub numele „Assetto Corsa Technology Preview", pe care îl voi referi mai scurt ca ACTP, este o bucățică din viitorul Assetto Corsa, conținînd părți din interfața acestuia, din secțiunea sa de configurare, și două componente de racing, anume una de antrenament și una de hotlap. Este disponibil un singur circuit pe care se pot desfășura aceste probe, Magione Autodromo dell'Umbria, și se poate pilota o singură mașină, un Lotus Elise SC.



Elemente de interfață

Interfața ACTP este una foarte simplă, intuitivă, ușor de folosit. Configurarea video nu conține multe elemente, momentan există un minim necesar, dar remarc faptul că, deși jocul este unul cu suport DirectX 11, nu se pune accentul pe efecte eye candy. În secțiunea de configurare a controlerului există posibilitatea folosirii unui gamepad sau a tastaturii, dar, credeți-mă, nici nu se pune problema să faceți uz de așa ceva într-un simulator creat de Kunos. Volanul meu Thrustmaster RGT Clutch a fost imediat recunoscut de ACTP, așa că l-am setat foarte repede. Am remarcat faptul că se poate introduce unghiul maxim de rotație al volanului, lucru foarte util dacă, precum în cazul meu, nu aveți un volan cu rotație maximă de 900°, ci unul cu 270°. În partea dedicată force feedback-ului nu sînt multe reglaje, doar strictul necesar, care include, totuși, o curbă de sensibilitate a pedalei de frînă. Sincer, tare mult aș fi avut nevoie și de una pentru ambreiaj, dar să nu uităm că este vorba despre un șantier în lucru, ca să zic așa, motiv pentru



VOTAȚI ASSETTO CORSA ÎN STEAM GREENLIGHT

Assetto Corsa a fost inscris în secțiunea Greenlight a distribuitorului online Steam. Motivele pentru o asemenea decizie a Kunos Simulazioni sînt expuse logic și succint chiar de producător, motiv pentru care le voi reproduce integral aici:

- descărcări și actualizări mai rapide
- suport extins
- management mai ușor al conținutului și addon-urilor
- te poți alătura unei comunități mai extinse
- o comunitate mai largă face ca prețurile addon-urilor să scadă
- în timp, echipa și bugetul Kunos Simulazioni ar putea să crească, pentru a adăuga conținut și caracteristici suplimentare simulării din Assetto Corsa.

Chiar dacă nu sînteți niște pasionați ai simulării auto, vă rog, așa, ca pe niște oameni cu care mi-am împărțit pînă acum vreo 17 ani din viață: dacă aveți user de Steam, mergeți în secțiunea de jocuri a Steam Greenlight și dați un „Da" la întrebarea „Would you buy this game if it were available in Steam?". Merită, credeți-mă.

Mulțumesc frumos.

care eu mă aștept să găsesc setări de force feedback complete în produsul finit, cum este firesc pentru un simulator 100%.

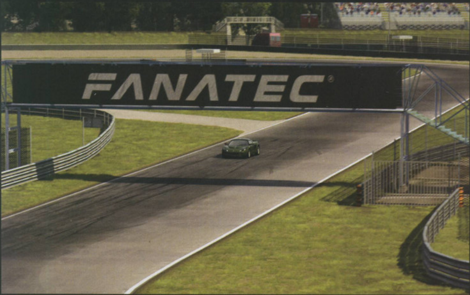
Dacă doriți să vă perfecționați în pilotarea mașinii disponibile în ACTP, aveți două posibilități – antrenamentul liber și hotlap-urile. Evident, antrenamentul liber nu presupune decît să dai ture cum vrea mușchiul tău, fără vreun obiectiv. Hotlap-ul presupune înregistrarea unui ghost car cu cea mai bună performanță per tură realizată pînă atunci, pe care tu încerci să îl depășești, pentru îmbunătățirea timpilor.

Ieșirile pe pistă se pot face cu mașina configurată pentru diverse niveluri de dificultate, dar există și posibilitatea de a-ți bifa singur opțiunile de realism. Toate sînt prezente, în ce privește assist-urile, dar am remarcat cu plăcută surprindere că, pe lîngă clasicul „Automatic Clutch On/Off", mai există și o opțiune de rev matching la schimbarea treptelor de viteză.

Dacă vă amintiți din articolul despre modul Power & Glory v3 al GTR 2, la schimbarea în jos a treptelor de viteză, în regim de cursă, este necesar să potriviți turația („rev matching") cu viteza mașinii, ceea ce presupune o scurtă apăsare pe accelerație la coborîrea în treapta de viteză, pentru a crește turația motorului, astfel încît acesta să nu acționeze ca o frînă și să ducă la ruperea aderenței pe roțile tractoare (în special dacă acestea sînt de spate și sînt descărcate de o parte a masei vehiculului datorită frînării). Tehnica de pilotaj prin care se apasă scurt accelerația în timp ce frînezi și simultan cobori în treapta de viteză se numește „heel and toe" – cu vîrful piciorului drept frînezi, în timp ce cu călcîiul aceluiași picior „piști accelerația" (am observat că anumiți piloți, în diverse configurații ale pedalelor, inversează vîrful cu călcîiul).



Acest rev matching nu mai devine necesar dacă bifați opțiunea corespunzătoare din secțiunea de configurare a dificultății jocului – mașina o va face automat, precum la automobilele moderne la care acest proces este controlat electronic. Veți putea folosi în continuare ambreiajul, dar nu va fi nevoie să apelați la tehnica de heel and toe, ceea ce este foarte util pentru începători. Nu am văzut un asemenea detaliu în configurarea unui simulator auto pînă acum, dar îl consider important, motiv pentru care i-am acordat o atenție – și prețuire – specială.



Confirmare: simulare

Pe circuit, experiența este întocmai cea la care te aștepți de la un simulator produs de Kunos Simulazioni. În primul rînd, force feedback-ul este incredibil, imediat mi-a amintit de cel din netKar Pro și Ferrari Virtual Academy, dar la care se adaugă un plus de rezoluție, se simte că acuratețea este mai mare, pe baza unui refresh la frecvență mai mare al forțelor ce intervin în pilotaj. Detaliul a ceea ce se percepe în volan este remarcabil, cu certitudine cel puțin la fel de bun precum cel din rFactor 2 – eu zic chiar că peste acesta cu suficient de mult cît să se

simtă, fără însă a aduce cu nimic știrbire calităților simulatorului de la ISI.

Nu am experimentat nici un fel de lag, de întîrziere la comenzi, fie că este vorba despre pedale sau volan – reacția mașinii a fost extrem de rapidă și de naturală. Și ai nevoie să îți simți automobilul ca pe o prelungire a ta, deoarece precizia simulării face ca Elise-ul SC (care este o mașină de stradă cu pneuri semislick, cu suspensia întărită și coborîtă, cu diferențialul setat la 25% alunecare) să nu fie deloc docil pe un circuit atît de întortocheat, cu curbe strînse, precum este Magione. Dacă duci Elise-ul acesta la limită, devine foarte nervos, fără însă a ieși din logica fizicii mișcării maselor și a aderenței pneurilor, motiv pentru care te anunță din vreme cînd are de gînd să se crizeze și să te arunce în decor. Previzibilitatea și consistența comportamentului mașinii sînt un semn distinct al calității simulării din Assetto Corsa, cu atît mai mult, cu cît producătorii afirmă că engine-ul de simulare din ACTP este, practic, cel pe care îl vor folosi și în jocul final.

Este adevărat că există anumite lacune, momentan. Nu există uzură sau consum de combustibil, nici damage. În plus, lipsește dinamica termică a suprafeței de rulare, temperatura este constantă pe circuit, atît în timp, cît și ca suprafață. Iar, din cîte am citit din declarațiile producătorilor, nici nu pare să existe o dorință manifestă de a aduce temperatura circuitului în simulare. De altfel, se pare că nici condițiile meteo nu vor fi variabile și că nu va exista ciclu noapte/zi. Măcar, se pare, ar fi în proiect să se simuleze acumularea de cauciuc pe pistă pe măsura desfășurării cursei/antrenamentelor/calificărilor.

Bun, e limpede că unele din elementele care se pare că vor lipsi ar cam fi trebuit să spună „prezent!" într-o simulare auto. Există însă un comunicat de presă care aduce mai mult cu o confesiune, în care oamenii de la Kunos Simulazioni arată că au fost nevoiți să ia anumite decizii dureroase pentru unii pasionați ai simulării, din cauză că nu au resursele necesare pentru a implementa toate aspectele ce caracterizează un asemenea tip de joc. Logica lor este corectă din această perspectivă, bugetul lor e limitat, firma este mică. Cu timpul, dacă Assetto Corsa are succes, probabil că este posibilă extinderea setului de caracteristici ale simulării – netKar Pro, în pofida unui ciclu de dezvoltare foarte lung, a oferit un bun exemplu în acest sens, implementînd la un moment dat condițiile meteo variabile și acvaplanarea, aceasta din urmă în premieră pentru un joc de simulare auto.





Surpriza: grafica



Grafica ACTP mi se pare extraordinară. Recunosc cinstit că nu mă așteptam la o asemenea evoluție spre revoluție a graficii intr-un simulator auto. ACTP arată incredibil, modelul mașinii, texturile, iluminarea, vegetația, suprafața pistei!... Grafica vederii din interiorul cockpit-ului mi se pare fotorealistă și, repet, iluminarea dinamică, ce folosește doar o tușă fină de efecte, este cea mai reușită din tot ce am văzut pînă acum în domeniu.

Imaginile din revistă nu cred că reușesc să facă dreptate unei asemenea frumuseți, ba nici chiar screenshot-urile de înaltă rezoluție ce pot fi găsite pe net. Așa ceva trebuie văzut și experimentat în priză directă, rulînd acest Assetto Corsa Technology Preview.

Dar ACTP nu este disponibil gratuit decît celor care dețin o licență de netKar Pro.

Vă spun încă o dată, după cum am afirmat-o în review-ul pe care i l-am dedicat: netKar Pro merită! Acum costă numai 6,99 Eur, și îți oferă o experiență de simulare mult, mult mai valoroasă decît această sumă modică. Iar faptul că odată cu achiziționarea unei licențe netKar Pro primești și dreptul de a rula gratuit ACTP este un plus deloc de neglijat. Vă recomand ambele titluri, nu doar pentru că merită cu vîrf și îndesat, ci și pentru că banii pe care Kunos Simulazioni îi obține din vînzarea netKar Pro se duc toți în direcția dezvoltării Assetto Corsa, cum s-a afirmat în repetate rînduri. Iar, după cum o arată acest Technology Preview, Assetto Corsa trebuie neapărat să ajungă pe calculatoarele celor pasionați de simularea auto.

▶ **Marius Ghinea**





BIOSHOCK INFINITE

Un vrăjitor a ajuns la maturitate

Pe mine primul Bioshock nu m-a convins. Mi s-a părut că trage prea tare către a fi „artistic", că vrea prea mult să exploateze un anumit context retro de design grafic, că se afundă ușor prea evident într-o filozofie pe care o pomenește la tot pasul, dar o fructifică prea puțin creativ.

Al doilea Bioshock a început, pentru mine, la fel de lipsit de vlagă, dîndu-mi aceeași senzație de formă fără fond – formă frumoasă, e drept, dar din nou prea căutată, prea pusă cu mîna, prea artificială. Și iarăși m-a iritat filozofia, toate vorbele și scrisurile unor personaje ce par să aibă o diaree de concepte și dubii, de obsesii și ezitări, pe care le emit discursiv, pe orice căi posibile. Prea puțină subtilitate, prea multă pseudoîndoctrinare. Elementele horror abundă, la fel ca și în primul titlu al seriei, și o fac exagerat, pentru a sluji ca material de expresie pentru un creator de jocuri care vrea să-și arunce către lume propriile căutări, propriile frămîntări, dar o face crispat, împachetînd totul într-un înveliș pe care îl dorește cît mai seducător, cît mai comerciabil, cît mai potrivit pentru a vinde produsul Bioshock, deoarece îi lipsește încrederea că propriile sale gînduri și explorări în filozofie ar avea, altfel, suficientă atractivitate pentru portofelele noastre.

Al doilea Bioshock este un edificiu fragil ideatic, cu o credibilitate minimă a construcției motivelor și personajelor animate de acestea, pînă cînd este salvat in extremis, în ultima sa treime, prin exploatarea creativă și emoționantă a legendei lui Tristan și a Isoldei. Aici se simte cu adevărat prima atingere de geniu în elaborarea titlurilor Bioshock, oferindu-ni-se suficient material de reflecție și simțire pentru a justifica actul uneori obositor de a parcurge primele două titluri ale seriei.

Iar oboseala asta nu provine numai din faptul că ești bombardat continuu și fără nici o umbră de subtilitate cu tot felul de emisii filozofice, care te lovesc pe toate canalele, de la emisii radio, la înregistrări, pînă la afișe și lozinci. La acestea se adaugă oamenii ce populează lumea imaginară din Bioshock 1 și 2, care mai de care mai





îndoctrinați (sau nu), dar și mai oribil desfigurați de uzul abuziv al geneticii, cu scopul satisfacerii oricăror dorințe, pe calea manifestării libertății totale, neîngrădite de religie, etică și estetică. Iar oamenii aceștia nu oferă nici ei suficientă diversitate, sînt o masă în cea mai mare parte informă și diformă, fără alt rol decît acela de a fi carne de horror și de shooter. Per total, toate acestea devin prea mult și prea la fel, iar încercările de a introduce variația sînt scremute, rar naturale și/sau fragede ca idee. Sînt creați ad-hoc niște antagoniști, niște oameni răi, care devin boși de final de secțiune a jocurilor, dar, în afară de a fi niște personaje de carusel al unui theme park horror art deco, schematice și cu puține profunzimi spre deloc, acești oponenți nu își depășesc aproape niciodată condiția primordială: aceea de măști în balul din spitalul Bioshock.

Provocările tactice capătă accente interesante numai în al doilea Bioshock – dar nu trebuie să uitați să jucați pe nivelul maxim de dificultate, și chiar și așa, abundența de arme, muniție și resurse devine iritantă. Da, ambele prime Bioshock-uri suferă de o anumită tembelizare în gameplay, de rotunjirea excesivă a „asperităților" ce ar fi putut îngreuna marșul triumfal al consumatorului de jocuri către concluzia finală a acestor titluri.

Cu toate însă că acest prim capitol al prezentului articol este aproape ireductibil critic la adresa primelor două titluri ale seriei, faptul că Bioshock 2 m-a lăsat, pînă la urmă, cu gura căscată, m-a determinat să cer Infinite pentru a-l juca și recenza. Mă rog, la asta a contribuit și numele creatorului seriei, Ken Levine, pe care l-am văzut prima oară pomenit între cei care au avut o contribuție semnificativă la dezvoltarea extraordinarelor Thief The Dark Project și Sistem Shock 2. Pe scurt, ceva îmi spunea că opera omului trebuie urmărită pe parcursul evoluției sale, deoarece există premize mai mult decît favorabile pentru apariția unui accident major în cariera unui asemenea individ capabil – fie că este vorba de un fiasco răsunător sau nu. Mă rog, să pun lucrurile, totuși, într-o perspectivă personală: dacă familia Brosius s-ar apuca de făcut jocuri mîine, ar fi mult mai de interes pentru mine decît nea Levine, credeți-mă...

Spectaculos vs Spectacol

L-am întrebat pe cioLAN: „Nu vrei să faci tu Infinite?" Știu că este interesat de serie pentru că de la el am jucat primele două titluri – ba are chiar și o ediție de colecție, cu o statuetă Big Daddy. cioLAN mi-a răspuns







că s-a uitat la trailerele ce au precedat lansarea Bioshock Infinite și a fost scîrbit de spectaculozitatea lor. „Bă", zice, „mi-e pînă-n gît de spectacol, toate jocurile astea AAA nu știu cum să-ți mai scoată sufletul pe ochi cu spectaculosul ăsta obsedant, sînt obositoare, enervante, nu, mulțumesc, nu am nici un chef să mă mai f... și ăștia la cap cu spectaculosu' lor..."



Hm, mi-am spus, omul are un punct de vedere valid, și eu încep să dezvolt treptat o alergie la spectaculosul căutat, anume îngrămădit în spațiul nu totdeauna suficient de generos al unei campanii singleplayer. Și, dacă stau bine să mă gîndesc, primele Bioshock-uri au cam fost spectaculoase, aproape la modul la care îți scoteau ochii cu spectacolul. Vizual, Bioshock 1 și 2 sînt un delir, dar delirul continuă și în sălile de spectacol din orașul subacvatic Rapture – sînt cîteva secvențe și lupte ce se desfășoară chiar în preajma unei scene... ceea ce mă mai liniștește, un pic, pentru că un spectacol asumat conștient de producător, ca element de expresie, integrat natural în universul unui joc, este mai suportabil.

Mă așteptam ca tendința spre spectaculos să fie nu doar prezentă, dar chiar neplăcut îngroșată în Infinite. Trailerele dădeau de bănuit asta, iar trecutul seriei întărea o asemenea presupunere. Al treilea Bioshock însă, m-a contrazis. Da, este spectaculos, în special la primul contact vizual – un oraș care plutește în aer, cu clădiri înalte, cu monumente și edificii impunătoare, nu are cum să fie altfel. Dar, după ce surpriza primului impact începe să pălească, spectaculosul devine o normalitate ce nu mai uimește decît pe ici, pe colo, exact cît este suficient pentru a nu da în plictiseală, dar și pentru a nu deranja prin exces.

Unul din motivele pentru care spectaculosul nu este atît de agresiv ca în titlurile anterioare ale seriei este acela că arhitectura orașului aerian din Infinite, pe numele său Columbia, este de-a dreptul austeră față de art deco-ul „rococo" ce invada orice suprafață vizibilă din primele două Bioshock-uri. Apoi, ajută foarte mult și faptul că spațiile sînt largi, perspectivele exterioare sînt de cele mai multe ori îndepărtate, iar aerul este prezent din abundență prin cea mai frumoasă formă de existență a sa – cerul –, scăpîndu-vă de apăsarea claustrofobică din Bioshock 1 și 2.

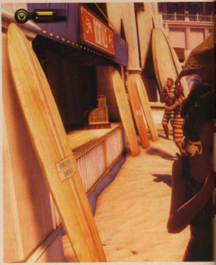
Da, spectaculosul există în Bioshock Infinite, dar este cel al propagandei, al grandiosului idiot, în genul arhitecturii fasciste din vremea lui Mussolini sau al celei create de Albert Speer pentru a hrăni orgoliul viziunilor lui Adolf Hitler. Și mai există spectacolele, la fel, de propagandă – parade comemorative, parcuri de distracție, show-uri aniversare, manifestări religioase –, dar toate acestea nu sînt destinate de creatorul jocului pentru a vă lua ochii, ci pentru a





Plantele din specia Ugh


Toată Lumea e o scenă...





Căile ferate aeriene

vă transmite un mesaj, pentru a exprima idei, pentru a contura o societate şi bolile ei. Nu spectaculosul este urmărit în Bioshock Infinite, ci spectacolul în sine, atît ca metodă de educare, cît şi ca simptom.

Homo Sapiens?

Există un element prin care Infinite este semnificativ diferit de predecesorii săi: oamenii. Spre deosebire de Bioshock 1 şi 2, în care majoritatea prezenţelor umane erau diforme şi aberante, morbide, posedate, în Infinite te plimbi foarte des printre oameni normali, obişnuiţi. Chiar şi oponenţii tăi nu sînt, de cele mai multe ori, altceva decît oameni obişnuiţi puşi în circumstanţe mai puţin obişnuite – cum ar fi aceea de a lupta împotriva unei maşini de ucis, adică personajul tău, pe numele său Booker DeWitt.

Deşi feţele şi trupurile lor nu poartă stigmatele vizibile ale jocului cu ADN-ul ce marcau pe locuitorii oraşului subacvatic din Bioshock-urile anterioare, oamenii din Infinite suferă la rîndul lor de boli – cele ale societăţii utopice pe care conducătorul Columbiei, Profetul, încearcă să o edifice în cer. Sînt naivi, rasişti, lipsiţi de simţăminte în faţa suferinţei celor pe care îi consideră inferiori, bîrfesc, sînt pretins sau cu adevărat religioşi, dar păcatul mîndriei nu-i ocoleşte. Sărăcimea, muncitorimea, discriminaţii îşi aduc şi ei aportul lor de neajunsuri: violenţa, abuzul de alcool, lipsa de îndurare, ignoranţa.

Dar cea mai cumplită boală a tuturor oamenilor din Columbia, indiferent de partea cui se află, este vulnerabilitatea lor în faţa manipulării. Toţi oamenii, cu excepţia liderilor lor, par slabi, incapabili a se susţine singuri pe sufletele lor, par a depinde permanent de o figură călăuzitoare, de un tătuc sau o mămică de mîna cărora se agaţă de la naştere pînă la mormînt. Gregari, ca nişte oi al căror reprezentant suprem nu poate fi decît, bineînţeles, Mielul, oamenii din Columbia alcătuiesc o masă amorfă, o cocă pe care un manipulator talentat o poate modela în orice formă, oricît de monstruoasă ar fi aceasta.

Şi nu este vorba despre o monstruozitate vizibilă pe trupuri, precum în primele două Bioshock-uri, ci de cea mai periculoasă şi hidoasă deformare a omului – cea a sufletului, sub loviturile ciocanului propagandei şi fricii.

Sincer, plimbîndu-mă prin Columbia, am avut senzaţia extrem de familiară a unei plimbări printre oamenii din viaţa reală. Diferenţele sînt minore.

Metafore mioritice

Iniţial, realizarea grafică a oamenilor în Bioshock Infinite m-a enervat. Feţele sînt inexpresive, privirile uşor tîmpe, detaliile lipsesc, mimica este redusă la minim. Ba, mai mult, modelele de figuri sînt prea puţin numeroase – chiar în prima scenă din joc în care vezi o









Elisabeta mă lovește cu „Principiile mecanicii cuantice”.

mulțime de oameni observi vreo zece care au exact aceeași figură. Ugh, mi-am spus enervat, ăsta nu este deloc un semn bun pentru ceea ce va urma!

Dar tocmai desfășurarea ulterioară a jocului m-a făcut să privesc cu alți ochi ceea ce la început mi s-a părut un motiv de iritare. Faptul că aceleași figuri se regăsesc, cu o frecvență mare, de-a lungul periplului tău prin Columbia, este pur și simplu firesc: oamenii sînt, de fapt, la fel. Dacă mă uit la o turmă de oi, nu voi observa diferențe marcante între figurile concentrate pe rumegat. Doar Mielul Domnului, Agnus Dei, se poate distinge într-o turmă. El și Păstorul.

Înțeleg perfect lipsa nevoii de diversitate în figurile umane din joc, ce poate fi tratată ca o modalitate de expresie, ca un mesaj nu foarte subtil al creatorilor jocului către noi, mulțimea consumatorilor. De altfel, aspectul oamenilor este în perfectă armonie cu emisiile lor vocale; îmi este greu să numesc grai articulat mulțimea de prostioare, banalități, insinuări, bîrfe, ironii ieftine și răutăți pe care le auzi atunci cînd treci pe lîngă acești demni reprezentanți majoritari ai speciei noastre, impecabil recreați în virtual de un producător pe care îl bănuiesc, tot mai mult, de mizantropie.



Mă calc pe ea de iarbă

Am hotărît, deci, să nu mă ofusc pentru felul în care sînt realizați grafic oamenii. Dar o nemulțumire am, totuși, în ceea ce privește partea vizuală a jocului. Este vorba despre plante.

Groaznic, groaznic, groaznic. Mă întreb cum este posibil ca în anul 2013 să mai vezi într-un titlu AAA plante atît de urît reproduse. Arată ca niște texturi proaste, sucite și intersectate. Literalmente, cînd am dat pentru prima dată cu ochii de ele nu mi-a venit să-i cred atunci cînd mi-au transmis către creier imaginile respective. „Man, nu da vina pe mesager”, mi-a spus globul ocular drept, în timp ce stîngul, rușinat, începuse să se înroșească și să se bîlbîie, întunecîndu-mi vederea periferică. „Nu cilii și bastonașele noastre sînt de vină, credene, asta am primit și noi, asta îți livrăm, încă nu ne-ai dotat cu acceleratoare capabile DirectX 15 ca să-ți înfrumusețăm orice tîmpenie pe care o vedem...”

Păcat, tare păcat, pentru că, altfel, jocul, în ansamblul lui, arată foarte bine. Da, se exagerează cu efectele de lumină și se simte că totul este construit și texturat în așa fel încît să funcționeze decent pe o consolă. Da, rămîi cu regretul că nu este un titlu gîndit pentru PC, care să exploateze măcar la nivel mediu posibilitățile grafice ale hardware-ului actual. Dar, per total, impresia vizuală este mai mult decît pozitivă, decorurile, Columbia, exterioarele, interioarele, totul arată într-un mare fel – la propriu și la figurat. Singura problemă este apariția din loc în loc a plantelor, care strică armonia realizării grafice a noului Bioshock.





Propaganda este sufletul unei națiuni.


Spectacol

Și în Infinite sînt „puncte de belvedere" în care se simte că producătorul a vrut să pună de un tablou cu care să te lase mască. Spre deosebire însă de primele două Bioshock-uri, unde s-a exagerat cu excesul (sic!) de picturalitate vizuală, unde spectaculosul artistic vizual devenea obositor, de data aceasta momentele de „vibrație" vizuală sînt mai puține, însă mai sensibile, mai decente, mai agreabile. Less is more își arată încă o dată perfecta valabilitate.

Agnus Dei

Calitățile grafice ale jocului culminează însă în ființa virtuală a Elisabetei, fata de 16-17 ani pe care eroul principal este trimis să o răpească din „turnul" bine păzit în care este ținută captivă de către Profet, cel care conduce Columbia, orașul aerian. De altfel, Booker DeWitt, personajul controlat de noi, va parcurge cea mai mare parte a jocului alături de Elisabeta, aceasta este un companion. Dar nu unul în maniera în care este Lydia, tovarășa noastră de luptă și explorare în Skyrim.

Nu, cu Elizabeth nu te poți căsători, nici nu se pune problema. Și nici nu se angajează în luptă alături de tine, ci se ferește, abil, de inamici, reușind, la nevoie, să-ți mai arunce niște muniție, niște sănătate, niște „poțiuni magice", în plină bătălie. Apoi, tu nu îi dai porunci Elisabetei, dimpotrivă, ea este adevărata conducătoare, ea are ideile, ea hotărăște – tu ești doar brațul înarmat și ochii holbați la ea.

De ce holbați? Hm, pentru că, în primul rînd,


În spatele scenei, butaforia este lepădată.

Elisabeta e atractivă. Este, la început, adolescenta frumoasă, proaspătă, spontană, încrezătoare, plină de viață și de bucuria de a cunoaște tot ceea ce îi fusese ascuns în timpul detenției sale în turnul Profetului. Scena în care am văzut-o dansînd la o serbare populară pe mine m-a lăsat mască, varză și mut. Felul în care se mișcă, îmbrăcămintea, linia trupului, ochii, figura luminoasă, zîmbetul... toate acestea sînt extraordinar realizate în Bioshock Infinite. Și totul este întregit magistral de voice acting – cea care a dat vocea Elisabetei este extraordinar de talentată și de potrivită acestui rol.

Dar povestea jocului se deapănă mai departe, iar evenimentele tragice la care participă sau care îi sînt dezvăluite prin mesajele și documentele găsite din loc în loc o schimbă profund pe Elisabeta, ea suferă și reușește să ne transmită și nouă suferința ei. Durerea i se citește pe chip, postura i se modifică, alege alte haine, vorbele îi sînt mai puține, mai reținute. Este o eroină ce duce pe picioare aparent fragile un mare conflict interior.

Și, uite-așa, ajungi să simți pentru Elisabeta o afecțiune curată, ca pentru o soră, sau o fiică.

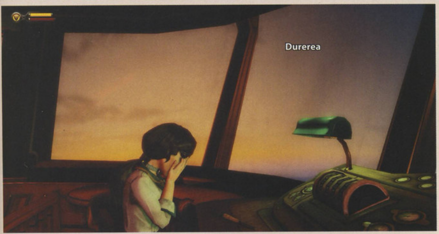
Elisabeta este, fără umbră de îndoială, o mare realizare a creatorilor celui de-al treilea Bioshock, este unul din personajele feminine ce intră în istoria jocurilor, alături de puține altele. Grafic, dar și ca voce și animație (captură de mișcare), arată ce se poate face, de fapt, cu oamenii din Bioshock, dacă producătorul o dorește. Ca


Zîmbetul









personaj al poveştii, Elisabeta este impecabil conturată, este uimitor de lipsită de inconsistenţe, dovedind, dimpotrivă, o surprinzătoare bogăţie de calităţi şi trăsături ce lasă loc pentru o mulţime de interpretări şi speculaţii.

Spre exemplu, pentru mine Elisabeta este Sophia (adică înţelepciunea divină, uneori asimilată cu Logosul, nu uitaţi că la prima întîlnire vă loveşte cu o carte, iar la un moment dat, important, se va purta pe deasupra apelor, precum Cuvîntul. Apoi, Elisabeta este mama Sfîntului Ioan Botezătorul – or, botezul este cheia transformărilor în Bioshock Infinite; să vă mai spun şi faptul că Elisabeta din Scripturi nu ştie că este gravidă, ci află de la soţul ei, bătrînul Zaharia, care fusese vestit de aceasta de către Arhanghelul Gabriel?... cei care au jucat Infinite se pot prinde de nişte asemănări...). Se poate spune că acest joc izvorăşte de la Elisabeta.

Ah, uitasem, fata ştie să folosească şperaclul, pentru a forţa încuietorile uşilor şi seifurilor, deci, are puterea de a te trece praguri – trăsătură eminamente psihopompă –, dar şi de a revela ceea ce este ascuns. Mda, al dracului de complexă Lisaveta lui Levine, te duce departe cu gîndul!...

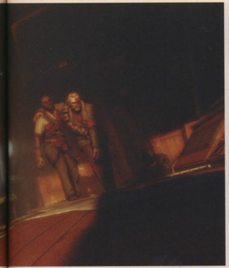
Luptă în cer

Dar a o elibera şi proteja pe Elisabeta presupune luptă. La acest capitol, Infinite mi se pare că a reuşit să atingă un model optim de concepere a armelor, puterilor speciale, echipamentului şi upgrade-urilor, prefecţionînd reţeta deja lansată de primele două Bioshock-uri.

Practic, lucrurile nu sînt mult diferite faţă de titlurile anterioare. Ai sănătate, „mana" pentru puterile speciale (acum numite „vigors") şi un scut. Toţi aceşti trei parametri se pot îmbunătăţi permanent prin consumul unei poţiuni ce este de găsit în locuri secrete sau în zone ce devin accesibile prin lupte majore. Puterile speciale, vigors, sînt variate, şi fiecare din ele are două forme, una ofensivă şi una pasivă, aceasta din urmă, în general, sub forma creării unor capcane. Totul, arme şi puteri, se poate upgrada prin cumpărarea de îmbunătăţiri la automatele destinate special acestui scop – exact precum în primele Bioshock-uri. În plus, poţi găsi, pe alocuri, piese de îmbrăcăminte, ce îţi vor oferi diverse avantaje şi proprietăţi speciale. Remarc faptul că interfaţa ce îţi permite să îţi configurezi echipamentul şi puterile este foarte simplă, directă, uşor de folosit. De altfel, în ansamblu, felul în care este conceput eroul nostru sub aspectul luptei mi se pare un foarte mare succes.

Însă reuşita în ce priveşte lupta nu se opreşte aici. Cu puterile sale aparte, Elisabeta poate, la cererea ta, să aducă modificări cîmpului de luptă, să creeze puncte de alimentare cu arme şi muniţie, obstacole după care să te fereşti, santinele automate care să ţi se alăture, dar şi cîrlige de care să te agăţi pentru a căpăta acces la zone inaccesibile ori pentru a folosi o formă specială de melee.

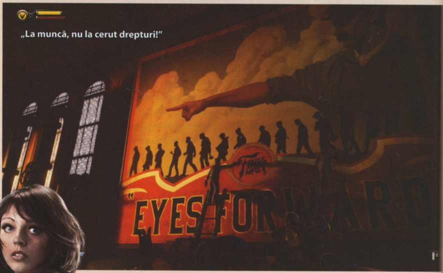
Partea cu cîrligele este o găselniţă interesantă a creatorilor jocului: între clădirile zburătoare din Columbia te poţi deplasa sărind de la un cîrlig la altul







sau agățîndu-te de o linie ferată aeriană. În acest scop, folosești un dispozitiv special, cu proprietăți magnetice, ce te trage către cîrlige sau liniile aeriene de transport. Ceea ce e foarte fain este că te poți lupta folosindu-te de aceste mijloace de deplasare, poți trage cu arma „din agățat", dar poți și să sari din cîrlig sau cale aeriană și să ucizi inamicul dintr-o lovitură, cam ca în Assassin's Creed. De asemenea, există piese de îmbrăcăminte care îți diversifică și amplifică semnificativ capacitatea de luptă cînd folosești aceste căi de transport aeriene. Una peste alta, dat fiind și designul de nivel anume conceput pentru a facilita uzul tactic al căilor aeriene, se ajunge la o varietate impresionantă de posibilități de abordare a unei lupte, dar și de configurare a personajului propriu, pentru a se specializa într-un tip de combat sau în altul. La această diversitate de posibilități tactice se adaugă în mod fericit capacitatea Elisabetei de a modifica dinamic nivelurile în care se desfășoară confruntările, o idee la rîndul ei interesantă, dar despre care simt că putea fi exploatată chiar mai bine decît au făcut-o producătorii titlului de față.



„La muncă, nu la cerut drepturi!"

Pe Hard

Premizele combatului sînt bune, deci, din perspectiva elementelor implicate. Dar există cu adevărat o provocare? Și întreb asta pentru că în primele două Bioshock-uri luptele deveneau la un moment dat prea ușoare, din cauza abundenței de resurse – mind me, vorbesc strict despre componenta singleplayer.

Eu vă recomand să jucați Bioshock Infinite pe nivelul maxim de dificultate, cu auto aim off (evident), dacă doriți să beneficiați de cea mai bună experiență în ce privește lupta. Ei bine, pe Hard,




O trimitere la Thief?...









resursele nu sînt deloc atît de abundente precum în titlurile anterioare ale seriei. E drept, nu simți că lipsesc, jocul nu devine un survival, dar ești limitat în ceea ce privește opțiunile. Astfel, nu mai poți să-ți maxezi toate puterile și toate armele, trebuie să te decizi pe care linie vei merge, ce tactică vei folosi prioritar, trebuie să-ți creezi un stil de joc și să te ții de el.

Eu, spre exemplu, am mers pe calea mea obișnuită, adică lupta de la distanță, folosind carabina și pușca cu lunetă. De asemenea, vigors-urile alese de mine au fost în număr de două (pentru că numai atîtea am putut duce la maximum), utilizabile tot pentru atacul la distanță. Nu am avut bani să upgradez tot ce se putea, iar asta mi se pare foarte bine. Recunosc, am pierdut ceva și cu prilejul readucerilor la viață, ce se produc întocmai precum în primele Bioshock-uri, și te costă bani, sănătate și „mana".

Deci, ești obligat să iei decizii în privința echipamentului și să urmezi consecvent o tactică – faptul că resursele financiare nu sînt abundente te obligă să alegi. Important este însă că ai din ce alege, jocul îți pune la dispoziție variante foarte diferite și consistente de abordare a felului în care lupți, atît prin echipamentul și upgrade-urile disponibile, cît și prin designul de nivel. Așa se face că nu am ajuns să mă plictisesc nici un moment, în permanență am simțit că există o provocare, lucrurile nu au trenat nici o clipă, nu am devenit übermensch spre sfîrșitul jocului, precum în Bioshock-urile anterioare.

O contribuție importantă la calitatea luptei și-o aduce și AI-ul oponenților, îmbunătățit față de Bioshock 1 și 2. Inamicii se feresc de focul tău, se deplasează rapid, lucrează ca un grup în care cei dotați cu arme de distanță îi sprijină pe cei care se apropie de tine pentru lupta corp la corp. Intensitatea confruntărilor crește treptat spre final, fără a fi, însă, bazată numai pe puterea brută a oponenților și pe numărul lor, ci și pe designul de nivel mai complex și pe provocările tactice tot mai dificile. Scriptarea anumitor bătălii, în special a celor cu boși, este minimală, nu deranjează. În general, scriptarea în secvențele de luptă este făcută inspirat, exact cît este nevoie pentru a contura o situație tactică, fără a duce la repetitivitate sau la instalarea senzației de artificial.

În opinia mea, Bioshock Infinite este, sub aspectul luptei, un titlu shooter action de bună calitate, fără a fi stelar sau a face istorie în domeniu... Dar combinația luptei cu celelalte elemente ale jocului, echilibrul cu acestea, face din Infinite un FPS de acțiune mai bun decît multe, multe altele.

E = mc^donald's

Toate aceste elemente despre care am vorbit pînă acum, oricît de bine realizate, ar fi nimic fără povestea care le leagă. Din aceasta nu vreau să vă dezvălui nimic, pentru că, dacă nu ați jucat încă Infinite, ar fi păcat să vă stric plăcerea descoperirii minunăției de storyline. Iar dacă ați jucat deja al treilea Bioshock, o repovestire ar fi inutilă.

Ceea ce vreau să spun însă este că povestea din Infinite este mult, mult mai bună decît cele din Bioshock-urile anterioare. Sînt combinate uimitor de curgător și credibil elemente de istorie, inclusiv a religiei și muncii/producției, cu speculații provenite din paradoxurile fizicii cuantice – acestea din urmă permițînd apariția naturală a unor elemente fanteziste ce păreau de neconceput pînă acum în seria Bioshock. Personajele sînt conturate treptat, cu finețe, iar două dintre acestea, care par absurde aproape întreg jocul, își primesc spre final cheia de descifrare.

Un singur lucru poate deranja, inițial, anume că povestea este liniară. Spre deosebire de primele două Bioshock-uri, bogate în finaluri alternative, al treilea merge pe o singură variantă. Dar, sub aspect narativ, nu am simțit acest lucru ca fiind o lipsă, ci o alegere a producătorului acestui titlu, urmărită consecvent și creativ, în scopul realizării unui anume efect asupra jucătorului. Povestea este suficient de puternică pentru a se susține cu un singur final. „Less is more" se dovedește un principiu de design valabil și în cazul poveștii din Infinite, deloc stufoasă, dar plină de dimensiuni.

Din recombinarea inspirată a acestor dimensiuni multiple se obține elementul de surpriză, generator al unor cotituri neașteptate în intriga jocului, ce contribuie cu iscusință la evitarea oricărui moment de plictiseală – totul te face curios, totul te face să simți intens, totul te împinge mai departe către un final care te lasă alt om decît cel care a început acest Bioshock.







Regizorul

Bioshock Infinite este rezultatul reuşit al încercărilor, al experimentelor din primele două jocuri ale seriei. Ken Levine pare să fi ajuns la forma/reţeta/modelul de succes pentru jocul care i se potriveşte cel mai bine din perspectiva lui de creator. Bazîndu-mă pe tot ce am văzut ieşind din atelierul lui de creaţie pînă acum, aş încerca să caracterizez prototipul ideal al unui astfel de produs „levinian".

În primul rînd, este vorba despre spectacol. Mulţi au spus despre Infinite că este, de fapt, un film, mai mult decît un joc. Îi contrazic. Scenele cinematice sînt puţine şi scurte, nelăsînd niciodată o senzaţie de scriptare excesivă sau de intruziune în experienţa de joc. De altfel, din acest motiv nici nu se face uz intensiv de camera de luat vederi virtuală, nu există un cameraman care să dicteze asupra vizualului din Infinite.

Există, în schimb, un excepţional regizor, ajuns la maturitatea mijloacelor sale de expresie. Şi nu este un regizor de film, de aceea Infinite nici nu este cinematic. Este un regizor de spectacole. Ken Levine este un regizor de spectacole precum cele de pe Broadway, pe care le aduce cu inimaginabil talent pe calculatoarele noastre, într-o formă jucabilă. De altfel, omul este perfect conştient de ceea ce face, dovezi fiind pentru mine atît momentul muzical „Will the circle be unbroken?"- ce are loc în timpul jocului, cît şi cel apărut ca o surpriză pe genericul de final, în care Levine îşi dezvăluie latura regizorală.

La acestea două aş mai adăuga un altul, foarte important, pe care am fi tentaţi să-l trecem la categoria ouălor de Paşti, cu atît mai mult cu cît acestea abundă în Infinite, şi să-l lăsăm acolo, fără o analiză mai atentă.



Este vorba de momentul în care Elisabeta „rupe" realitatea, dezvăluindu-ne în fundal imaginea unui cîmp, cu o casă pe care o tornadă imensă tocmai o loveşte. Or, asta este exact scena de început din... „Vrăjitorul din Oz"! Părerea mea este că Levine îşi dezvăluie astfel nu doar rădăcinile, dar şi substanţa sa intimă: aceea de creator de spectacole, ajuns prin puterea revoluţiei tehnologice nu într-un teatru de musicaluri, ci în industria jocurilor.

Primele două Bioshock-uri abundau în elemente de spectacol – inclusiv prin prezenţa scenei de teatru/operă în anumite niveluri. Dar, din nefericire, la vremea aceea, Levine încă nu înţelesese faptul că spectaculosul ucide spectacolul, îl deturnează, îi îngroaşă trăsăturile pînă la a-i dezvălui convenţiile, butaforia, construcţia bazată pe iluzie – spectaculosul era o primadonă ce cînta prea tare, în falset, acoperind ansamblul jocului.

În Infinite însă, elementele de spectaculos au fost cu înţelepciune echilibrate, lăsate în plan secund, subtil, în aşa fel încît magia spectacolului să te cuprindă firesc, imersiunea să se instaleze precum dependenţa de un drog, iar universul jocului să devină un partener legitim de viaţă al jucătorului.

Astfel au fost posibile apariţia şi manifestarea sentimentelor, după o formulă ce fusese deja testată înspre finalul celui de-al doilea Bioshock. Întocmai precum la un spectacol ce reuşeşte să se apropie de inima ta, şi parcurgerea drumului prin oraşul aerian al Profetului imprimă sufletului tău emoţii, deseori puternice. Senzaţia de veridicitate, de adevăr al lucrurilor care se întîmplă acolo, dar şi al oamenilor şi personajelor pe care le întîlneşti, la care se adaugă incredibila realizare a Elisabetei, toate acestea te fac să renunţi la barierele defensive ale conştiinţei şi să participi cu toată inima la drama din cer.









... must go on

Am senzația că principiul de la care Levine a pornit în realizarea Bioshock Infinite a fost: „controlează spectacolul pentru a controla spectatorul", emoțiile și reacțiile lui. Dar necesitatea exercitării unui asemenea control are, inevitabil, și minusurile sale. Se pierde din interactivitate: de aceea nu poți lua, cu adevărat, decizii care să afecteze curgerea jocului și a poveștii în Infinite – iar finalul e unul singur, fără alternativă. O spun hotărît: lucrul acesta nu m-a deranjat nici cît negru sub unghie, dar asta tocmai pentru că spectacolul este o reușită. O reușită ce a presupus limitarea interactivității.

Or, ce diferențiază mai mult jocul de celelalte arte și/sau industrii? Păi, tocmai interactivitatea. Sub acest aspect, primele două Bioshock-uri erau, cert, mai jocuri decît al treilea – deciziile luate pe parcurs afectau finalul și anumite linii de story. Dar nu erau niște spectacole la fel de reușite.

Dacă încerci să tragi o linie și pui pe cineva să spună direct: „care joc este mai bun, Infinite sau primele două?", omul îți va răspunde mai mult ca sigur că Infinite este un joc mai bun. Cu toate că este, de fapt, un show mai bun. Dar, dat fiind că nu sîntem aplecați suficient către analiză, iar disecțiile pe cod deschis ne repugnă și ne obosesc, sîntem tentați să considerăm că un joc care ne-a plăcut mai mult este mai bun, omițînd să ne mai punem întrebarea dacă lucrurile care ne-au atras la el sînt dintre cele care definesc jocul ca noțiune/gen/creație prin specificitățile sale, prin ceea ce îl face diferit de o carte, un film, o pictură.

Cînd o zbura porcul?

De altfel, un simptom al favorizării spectacolului în defavoarea jocului mi-a fost relevat de un bun (și foarte perspicace) prieten, care, atunci cînd i-am povestit despre Infinite și mașinile de zbor antigravitaționale, m-a întrebat scurt: „dar jucătorii pot zbura?" Și a continuat, detaliind că se referă la echipamente individuale de zbor, care să permită deplasarea liberă prin aer a personajelor din joc.

Oups! I-am răspuns că poți să te deplasezi prin aer doar pe rute prestabilite, folosind căile de transport aeriene, așa-numitele „skylines". Și atunci mi-a picat fisa: da, în Infinite există tot suportul de story și de fundal științific pentru apariția echipamentelor individuale de zbor. Există și suportul engine-ului de joc folosit, anume Unreal 3. Dar asta ar fi putut duce la un focus nedorit al jocului, către un alt tip de gameplay, cu alte libertăți și perspective, ce ar fi putut aduce grave atingeri viziunii pe care Levine dorea să o imprime în spectacolul său.

Asta ca să nu mai vorbim de faptul că exploatarea judicioasă a unui asemenea element de gameplay ar fi putut ajunge să absoarbă resurse, umane și/sau financiare, ce erau necesare în alte părți, tocmai acelea indispensabile showului Infinite, așa cum îl gîndea creatorul său. Poate că apariția în joc a echipamentelor individuale de zbor ar fi consumat banii cu care s-a reali-






Cuvintele care îmi vor rămîne mereu în minte.


Tornadă, cîmp, casă, culoarea virată spre sepia: căutați „Wizard of Oz Cyclone Clip" pe YouTube.



zat o treabă de mare finețe în acest Bioshock: aspectul dinamic al personajelor.

Ce înseamnă acest „aspect dinamic"? Înseamnă că acțiunile prin care trec personajele, al tău și Elisabeta, lasă urme pe ele. Tu, spre exemplu, capeți un stigmat la mîna dreaptă – un cuțit trecut prin palmă –, pe care Elisabeta îți pune o fașă. Dar, chiar Elisabeta beneficiază cel mai mult de dinamica aspectului său. Treptat, hainele i se rup și i se murdăresc. Pe trup, pe față, îi apar vînătăi, zgîrieturi, pete. Elisabeta ajunge să poarte urmele vizibile ale suferinței, ale încercărilor prin care a trecut. I se schimbă însă nu doar aspectul, ci și gesturile, tonul și inflexiunile vocii, precum și cuvintele pe care le folosește. O foarte mare parte a impactului pe care Elisabeta îl are asupra ta provine din aceste schimbări ale ei – un element de originalitate al jocului în care geniul creatorilor săi s-a manifestat plenar.

Sau poate că resursele necesare exploatării echipamentului de zbor individual ca element de gameplay ar fi dus la dispariția altor elemente de spectacol esențiale pentru a contura reușita lui Bioshock Infinite, așa cum este el acum. Poate că dispăreau secvențele muzicale în care interprete populare de culoare se lansează în hituri gospel ce dau consistență atmosferei locale și ating sensibil inimioara spectatoru... scuze, jucătorului. Sau poate că nu ar mai fi ajuns în joc minunatele Easter Egg-uri muzicale, ce trimit către atîtea surprize sonore. „Girls just want to have fun" a fost primul care m-a izbit, am rîs pe burtă cînd mi-a ajuns la urechi versiunea de flașnetă a acestei piese a lui Cyndi Lauper.

Deschid paranteză: în momentul în care am auzit „Everybody wants to rule the world" a celor de la Tears for Fears, gluma s-a îngroșat, subit. Piesa cu pricina este fundamentală pentru mine (versurile „There's a room where the light won't find you/ Holding hands while the walls come tumbling down", precum și „All for freedom and for pleasure/ Nothing ever lasts forever/ Everybody wants to rule the world" cred că sînt grăitoare, inclusiv din perspectiva primelor Bioshock-uri). Închid paranteza.

Ideea este că, pînă la urmă, echipamentul individual de zbor nu a fost introdus în Infinite, resursele au fost folosite pentru a face un show mai bun, iar gameplay-ul a fost lăsat la nivelul unei libertăți limitate, ce nu dăunează în nici un chip spectacolului, în ansamblul său.

Butonul de „Repeat"

Cînd vorbești despre calitățile unui joc, ajungi, inevitabil, la noțiunea de rejucabilitate. Noul Bioshock, liniar cum este el, te îndeamnă la a-l relua? Și nu mă refer aici la rejucabilitate din perspectiva unui spectacol, pe care simți nevoia să îl revezi o dată la cîțiva ani, așa, pentru că ți-a plăcut cîndva. Vorbesc acum din perspectiva unui joc, care, în urma alegerilor jucătorului, poate urma un curs, sau altul, al acțiunii și/sau poveștii, pe care tu ai dori să-l reiei în mod diferit, tocmai pentru a acoperi toate aceste variante de desfășurare a acțiunii/poveștii.

Păi, hmmm, mda, Infinite este cert rejucabil. Iar asta pe baza echipamentului și stilului de luptă abordat: practic, dacă joci pe nivelul maxim de dificultate, nu îți permiți să îți maxezi toate armele/puterile, că nu te țin banii. Ceea ce te obligă să alegi un anume stil de luptă și să te ții de el cam tot jocul. Apoi, în funcție de stilul de luptă ales, vei opta pentru anumite piese de îmbrăcă-





minte, care favorizează respectiva manieră de combat. Așa se face că, dacă te pasionează lupta – iar Infinite oferă atît terenul, cît și mijloacele pentru asta –, poți relua jocul în cel puțin trei feluri de a te lupta, semnificativ diferite unul de celălalt. Iar faptul că după prima parcurgere a acestui titlu Bioshock apare un nou nivel de dificultate maxim, anume „1999", nu face decît să contribuie la rejucabilitate.

Da, există limite impuse de spectacolul Infinite, regizorul rămîne ferm la cîrma acestuia, dar buna realizare a componentei de luptă permite suficientă libertate în cadrul acesteia, astfel încît interesul pentru reluarea jocului să depășească semnificativ pe cel al simplei revederi a unui show îndrăgit.

Întru clarificare

De fapt, ar mai fi un motiv pentru care Bioshock Infinite merită reluat: dumirirea. Yup, ați citit corect: dumirirea. Jocul este plin de referințe mai mult sau mai puțin subtile către tot felul de elemente de istorie, din variate domenii. Se atinge și religia – deși mai corect ar fi să spun că se aduce serios atingere religiei... Iar aluneçoasa mecanică cuantică este baza a tot și toate în infinit, nu-i așa? În plus, Levine face uz din plin de simboluri, atît de mult încît la un moment dat începi să vezi în orice un Semn.

Da, da, aș fi putut folosi termenul gameresc uzual de Easter Eggs în locul celui de „simbol", dar, în cazul de față, ar fi fost nu doar o trivializare nemeritată a elementelor (quasi)ezoterice introduse de creatorii jocului, ci chiar o folosire improprie a unei expresii ce nu poate cuprinde materialul vast și profund de reflecție oferit de Bioshock Infinite.

De aceea, fie că ați căutat pe Internet și, evident, ați găsit multe materiale ce încearcă să descifreze presupusa simbolistică a jocului, fie că aveți propriile voastre teorii, o rejucare, două, trei, nu pot decît să ajute întru dumirirea voastră, întru desțelenirea dimensiunilor multiple ale poveștii, personajelor și replicilor acestora.

Adevărul este că Bioshock Infinite va fi subiect de discuție multă vreme de acum încolo. Eu cred, chiar, că va genera un curent nou în producția de jocuri AAA, dacă va avea un succes financiar răsunător, situație în care va oferi exemplul unei alternative. Astfel, dacă un mare distribuitor de jocuri va ajunge în impas comercial



Ochi mari, în care se citește suferința Fecioarei – icoană bizantină.

cu francizele sale populare deja prea „tîmpificate" și răsuflate pe care ni le livrează an de an, există posibilitatea să sară în barca cealaltă, a jocurilor ce mustesc de idei, de emoții, chiar de artă – pentru că Infinite a arătat că rețeta funcționează. Evident, în cele mai multe cazuri nu va ieși din linia de producție decît o imitație scremută, dar, poate, cîțiva creatori din sămînța lui Levine vor primi o șansă de a face jocuri valoroase, pe care o vor fructifica.

„Nu dați atenție acelui om aflat în spatele perdelei." (Vrăjitorul din Oz)

Inițial, i-aș fi dat acestui al treilea Bioshock nota maximă. După cîteva zile de reflecție însă, mi-am dat seama că Levine m-a manipulat, că și-a aruncat în mine cîrligele elementelor emoționale, că m-a șantajat sentimental cu Elisabeta, că a pus copiii înfometați ai săracilor să cînte gospeluri sfîșietoare, că a exagerat cu caracterul educativ al creației sale, că a amalgamat atîtea simboluri în joc încît, oricum ți-ai freca mintea cu ele și le-ai recombina, tot îți creează impresia unei Mari Opere pline de sensuri ascunse. Dar, pînă la urmă, să dăm industriei americane de entertainment media ceea ce este al ei: Bioshock Infinite este un perfect reprezentant al magiei exercitate prin spectacol. Chiar nu-i poți găsi un păcat în asta – produsul lui Levine este o reușită extraordinară. Nu apreciez acest titlu numai pentru calitățile sale de joc, pentru îmbinarea impecabilă a graficii, poveștii, personajelor, luptei și muzicii, într-un crescendo ce oferă un climax final inegalabil. Nota 10 i-o acord și pentru felul în care îl manipulează pe jucător, inducîndu-i emoții, idei, atitudini, reacții, exact după dorința magicianului aflat în spatele cortinei. E drept, este sacrificată interactivitatea, capacitatea jucătorului de a avea opțiuni semnificative. Dar, oricum, exercitarea dreptului de a alege este o simplă iluzie în societatea modernă, nu-i așa? Iluzie, prestidigitație, magie.

Și dacă aveți vreo nedumerire, trebuie să vă spun că nu folosesc termenul de „magie" în accepțiunea popularizată de desenele animate ale studiourilor Disney sau de RPG-urile clasice.

Eu simt că nu degeaba Levine trimite către „Vrăjitorul din Oz". ▶ **Marius Ghinea**

P.S. Dacă mai prind pe cineva că se folosește de Requiemul lui Mozart ca să-mi atingă coarda sensibilă, așa cum o face cu nesimțire nea Ken în Infinite, am să mă duc la el acasă, am să-i mînjesc poarta de la intrare cu palma înmuiată în vopsea roșie de ouă de Paști, am să-i înfig o baghetă de dirijor în gaura cheii și am să-i bat pe ușă, în piroane, portretul lui Herbert von Karajan. Așezat cu susul în jos.

P.P.S. După ce terminați jocul, la un moment dat, uitați-vă pe YouTube după „Apocalyptica feat. Nina Hagen - Seemann [HD 720p]". Eventual, căutați și traducerea versurilor în engleză, dacă nu știți germană. Enjoy!

P.P.P.S. Tot pe YouTube, dați o căutare după „Pay no attention to that man behind the curtain". Așa, ca să ne înțelegem mai bine...



VERDICT LEVEL

+
- povestea
- Lisaveta
- lupta și echipamentul
- muzica

PE SCURT

După ce am terminat Bioshock Infinite am fost aproape mut vreme de trei zile. Articolul nu am fost în stare să-l scriu decît la o săptămînă după asta. Acum simt că nu mai pot juca decît Thief The Dark Project. Și simulatoare auto.

10

Gen show FPS **Producător** Irrational Games **Distribuitor** 2K Games **Ofertant** GamersGate.com / Steam **ON-LINE** www.bioshockinfinite.com

CERINȚE MINIME **Procesor** Intel Core 2 Duo 2,4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM DirectX 10

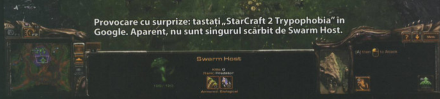
ALTERNATIVA BIOSHOCK INFINITE

Dar un Bioshock Infinite făcut de un Ken Levine aflat într-un univers paralel cu al nostru... în care el este femeie.



Feminism și strategie, în dulcele stil clasic

Asistăm, fără să ne dăm seama, la o revoluție importantă în industria jocurilor video. Pentru prima oară, personajele feminine capătă dimensiuni noi, ce nu au legătură cu mărimea bustului sau lungimea picioarelor. Feminismul autentic – sau feminismul cerebral, cum îmi place să-l denumesc – își face ușor loc într-o industrie dominată de o majoritate masculină. Lara Croft a dat startul portretizării unei femei sensibile, dar pline de putere, tărie și inteligență. Respect această abordare și voi prefera întotdeauna o eroină cu picioarele pe pământ, în detrimentul unei păpuși de plastic fără strop de esență. Cu toate că Blizzard se numără printre companiile criticate dur în ultima perioadă, îmi este greu să nu admir modul matur și complex în care a reimaginat una din cele mai importante figuri feminine din lumea jocurilor: Kerrigan, The Queen of Blades. Nu sunt un fanboy Blizz, însă viziunea „Consiliului Cacodemonilor Viscoliți" din Pucioasa, Mordor (a se citi „Blizzard, Irvine, California") asupra conceptului de expansiune a rămas fidelă, în linii mari, modelului impus acum multă vreme, cândva prin perioada pre-DLC. Acest lucru îmbucurător se observă limpede ca lumina zilei în filozofia din spatele celui de-al doilea capitol din saga StarCraft II, adicătelea Heart of the Swarm. Așadar, reușesc un personaj feminin interesant și o expansiune solidă să satisfacă cerințele exigente ale fanilor seriei StarCraft?



Provocare cu surprize: tastați „StarCraft 2 Trypophobia" în Google. Aparent, nu sunt singurul scârbit de Swarm Host.

Let's not rush things...

O Kerrigan cu emoții umane și trăiri interioare intense, capabilă de furie și compasiune în egală măsură, se îndepărtează de litera și spiritul personajului plin de cruzime, iar asta pentru că cei de la Blizzard au decis să șteargă cu buretele întreg lore-ul prezent în cărțile bazate pe universul StarCraft, cu scopul reinventării Reginei Lamelor și al Roiului aflat în subordinea acesteia, pornind de la evenimentele desfășurate în campania precedentă, Wings of Liberty. Rezultatul nu mi-a displăcut,



Hydre, multe, multe Hydre!



A opta urgie, baby! Zergs just wanna have phun!



Ctrl +1, sau cum să-ţi pui procesorul în genunchi.

căci noua mentalitate Zerg prezintă discrepanţe majore în comparaţie cu dronele portretizate până acum, lipsite de judecată şi incapabile de raţionament ori viziune. Această schimbare de perspectivă funcţionează, culmea, în favoarea aceluiaşi lore de care se îndepărtează, după cum vom vedea în paginile următoare. Anyway, s-o luăm frumos, cu începutul. Dacă vă mai aduceţi aminte concluzia primului capitol StarCraft II, Jim Raynor reuşeşte să-şi salveze dragostea vieţii din ghearele mutaţiei Zerg, folosind un puternic artefact Xel'Naga. Readusă la condiţia umană, Sarah Kerrigan păstrează o conexiune psionică elementară cu gândacii de bucătărie – aşa cum înţelegem din introducerea în noua campanie Heart of the Swarm –, şi este adusă la bordul navei Hyperion, pentru a fi analizată de către prinţul Valerian. Juniorul lui Mengsk se arată interesat de posibilitatea controlului Zergilor, spre deosebire de Jim, dornic de intimitate şi niscaiva „Texas sweet talk". Hei, daţi-i omului puţin credit – în fond, Raynor a înfruntat forţele întregului univers pentru o tipă hotărâtă să devoreze toată suflarea vieţii. Dar, aşa cum era de aşteptat, lucrurile scapă de sub control când baza băieţilor buni (secretă, de altfel) este atacată de forţele Dominionului, apărute pe nepusă masă. Pot să jur că prologul campaniei Heart of the Swarm a fost unul din cele mai previzibile momente imaginabile. Aveam o puternică senzaţie de deja-vu, confruntat cu predictibilitatea evenimentelor. Clişeu peste clişeu, Kerrigan reuşeşte o evacuare în ultimul moment, în timp ce Jim este luat prizonier. Acum, puteam să mă prefac şocat de ştirea expeditivă ce anunţa execuţia sumară, nonşalantă ca o plimbare în parc, a celui mai căutat terorist din galaxie? De fapt, cum Doamne iartă-mă se aştepta cineva să muşcăm un asemenea plot twist?! It's Osama all over again. Numai Kerrigan înghite momeala fără ezitare, cu tot cu abilităţile ei psionice. Presupunând că furia nelimitată şi dorinţa obsesivă de răzbunare pot împinge o persoană la gesturi extreme, Sarah se îndreaptă către inima sectorului controlat de rămăşiţele Hive-ului, cu gândul asamblării unei armate suficient de puternice încât să-i permită eliminarea completă şi permanentă a lui Mengsk. În ciuda reacţiei nefireşti, fosta (SPOILER ALERT – şi viitoarea) Queen of Blades rămâne un personaj feminin atipic pentru lumea jocurilor. Vorbim despre o femeie capabilă să-şi sacrifice proaspăt recăpătata condiţie umană în numele persoanei iubite. Sarah Kerrigan nu stă ca păpădia într-un turn asediat de balauri – ea nu este o prinţesă în pericol, ci războinica dispusă la orice sacrificiu pentru a-şi salva ultima speranţă. Deşi metodele ei sunt cel puţin machiavelice, sub toată furia se distinge o sensibilitate reprimată. Până şi Zergii sesizează transformarea suferită de regina lor, privind cu neîncredere natura ei Terrană, capabilă de îngăduire şi viziune de ansamblu. După Heart of the Swarm, întreaga mea concepţie despre Kerrigan şi mentalitatea din spatele rasei pur organice asupra căreia are control a trecut printr-o schimbare radicală – aş putea zice chiar mutaţie. Cu riscul de a suna răutăcios, dar Zergii din HotS s-au pricopsit cu o criză de PMS, şi o spun pe cel mai zefliu ton posibil.



Zurvan îmi aminteşte puţin de Azmodan. Vouă nu?





Kerrigan, mai primală ca niciodată.





Boss battle într-un RTS. Nu vezi foarte des așa ceva.

După Zergi, Leviathan-ul!

O bună parte din gestionarea strategică se desfășoară la bordul unei nave organice gigantice, numite pe bună dreptate Leviathan, cu un rol similar Hyperion-ului din Wings of Liberty. Totuși, baza mobilă utilizată de Kerrigan numără mai puține incinte decât contraponderea ei Terrană, accesibile printr-o interfață bine realizată și ușor de utilizat. Gândiți-vă la puntea principală ca la un main hub, unde se regăsesc toate punctele de interes: camera de evoluție, ecranul misiunii curente și un meniu foarte practic, prin intermediul căruia puteți personaliza abilitățile speciale, utilizabile de către Sarah pe câmpul de luptă. Cum spuneam mai devreme, Kerrigan are nevoie de o armată solidă pentru a elimina în totalitate forțele lui Mengsk, așa că o bună parte din campania expansiunii se desfășoară navigând din sistem planetar în sistem planetar, absorbind roiuri răzlețe de Zergi în Hive și evoluând spre forme perfecționate, cât mai eficiente. Fiecare misiune împinge povestea mai departe, unele fiind de-a dreptul spectaculoase. Nici partea narativă nu suferă de minusuri, grație voice acting-ului excelent și adiției unor personaje secundare cel puțin interesante. Am fost de-a dreptul fascinat de Izsha, un AI organic integrat în Leviathan, și Abathur, un fel de țesător al secvențelor genetice absorbite de Hive – dar asta nu înseamnă că Zagara, Dehaka sau Stukov nu au momentele lor memorabile (dialogurile sunt excelente). În orice caz, evoluția joacă un rol fundamental în Heart of the Swarm, stând la baza unui proaspăt sistem de upgrade al unităților, disponibil numai în campania single. Exceptând transformările prin care trece Kerrigan – de pildă, revenirea la forma primală, pură, de Hive Queen –, fiecare unitate esențială primește posibilitatea alegerii unui curs evolutiv cu proprietăți și adaptări unice. Pe scurt, Zergii sunt un conglomerat de specii diferite, absorbite într-un sistem viu, aflat mereu în schimbare, mereu în competiție, nu doar cu alte specii, ci și cu sine însuși. În paralel cu questa principală, Abathur rafinează în permanență biomasa asimilată pe parcursul unor scurte misiuni demonstrative, generând mereu două mutații inedite. Șiretlicul stă în posibilitatea unei singure alegeri ireversibile, așa că e musai să decideți ce cale urmați bazându-vă pe stilul și strategia de joc preferate. De exemplu, un Zergling înaripat deschide noi posibilități de atac, alterând simțitor până și tacticile elementare acestei rase. Deși avantajele și dezavantajele fiecărei mutații sunt prezentate explicit, nu de puține ori am ajuns să regret anumite alegeri. Greșelile mi-au aparținut în totalitate, căci mă număr printre jucătorii de RTS-uri interesați mai degrabă de storyline și replicile unităților după fiecare ordin, nu neapărat de strategiile pe termen lung. Eh, oricum, e mai bine decât nimic. Pe lângă selecția genetică, tot în Evolution Chamber poate fi aleasă câte o mutație suplimentară per specie, diferența constând în posibilitatea adaptării acestor modificări în funcție de cerințele misiunii, oricând. Același lucru este valabil și pentru Kerrigan, sistemul ei de talente și abilități bucurându-se de flexibilitate, combinațiile creative depinzând numai de imaginația ori modul de joc abordat. Întreaga campanie este concentrată pe Regina Lamelor (pardon, dar mă amuză copios traducerea de pe cutia jocului) și vendeta acesteia, Sarah Kerrigan făcând act de prezență în majoritatea misiunilor, sub forma unei unități controlabile de jucător – overpowered până la Dumnezeu și înapoi, dacă mă întrebați pe mine. Am parcurs componenta single pe dificultate medie, fără să întâmpin probleme, mulțumită clasicului și eternului zerging/rush. Pe deasupra, a fost introdus un buton de selectare a tuturor unităților de pe hartă (workerii fac excepție), folositor când vine vorba de zerging. Două-trei grupuri numeroase de Hydralisk, Mutalisk și Roach sunt suficiente pentru a duce la ca-



Abilitățile Reginei Lamelor sunt variate și oferă o multitudine de bonusuri pe câmpul de luptă.



Sistemul de mutații flexibil deschide noi opțiuni strategice pentru fiecare unitate.





Poză de familie



păt orice obiectiv. Desigur, puteți complica situația de dragul diversității, investind în unități specializate, propice unor tactici eterodoxe principiului de „tăvălug Zerg". Cât despre Kerrigan, este recomandabilă alegerea bonusurilor pasive din ramura de talente, eliminând din ecuație micromanagementul abilităților și focusând întreaga atenție spre hoarda aflată sub tirania pointer-ului. Metodă n00bish, dar sănătoasă atunci când pierderea de vreme nu este o opțiune sau trebuie să duceți la capăt obiectivele secundare, existente în fiecare misiune. Exceptând momentele dedicate dezvoltării creaturilor din Hive, Heart of the Swarm conține 20 de scenarii mari și late, ce abundă în originalitate, dramatism, suspans și lore. De asemenea, m-a bucurat prezența surprinzătoare a unor boss fights, oarecum similare cu cele din seria Dawn of War. Este suficientă memorarea ordinii atacurilor pentru a învinge, dar chiar și așa, astfel de momente prind bine. Personal, am apreciat în mod special misiunile contra-timp, deși episodul infiltrării larvei Zerg la bordul unei nave Protoss a fost pur și simplu epic. Deosebirile dintre campania single și multiplayer nu se opresc la evoluția unităților și prezența eroilor pe câmpul de luptă; majoritatea elementelor ce au legătură cu dezvoltarea bazei și producerea unităților sunt buffed the fuck up, facilitând expansiunea rapidă și acumularea accelerată de resurse. Numai overlorzi să fie!

Boss. Scâr-boss. (SPOILER inclus)

Nu pot trece atât de ușor peste hero units și bătăliile cu boșii, câteva completări fiind imperative. Stukov, pe care vi-l puteți aminti din primul StarCraft, joacă un rol important în noua expansiune, forma sa de Terran infestat rivalizând în eficiență cu cea a lui Kerrigan. Acest lucru se face remarcat atât în story, cât și în combat, prin abilitățile extrem de potente. Rusnacul seamănă teribil de mult cu un Space Marine corupt de Tzeench (nu sunt primul care remarcă o asemănare între universul StarCraft și Warhammer; problema e mult mai veche și foarte serioasă, dar nu influențează în vreun fel acest review) și are funcția unui support caster pe câmpul de luptă. De fapt, eroii au un rol atât de important în combat, încât multe misiuni seamănă cu hărțile unui MOBA get-beget, iar faptul că un RTS reușește să dezvolte un anumit tip de atașament emoțional față de personaje este o realizare măreață în sine. Tensiunea crește semnificativ în prima fază a confruntării unui boss – întâlnirea cu Zurvan, de exemplu, împrumutând până și sistemul de arenă închisă din Diablo 3. Totuși, lupta în sine este atât de ușoară, încât e suficientă mutarea contingentului de trupe din stânga în dreapta, atacând în reprize scurte; cam toate bătăile cu șefii se desfășoară după un model ușor de intuit. Menționez că nu am urmărit un exces de spoilere, însă am considerat necesare aceste scurte completări la adresa paragrafului anterior.



În care Heart of the Swarm își dezvăluie adevăratul potențial

Știți cum se joacă multiplayer-ul de StarCraft II în Coreea de Sud? Cu câte o domnișoară pe fiecare genunchi și un Mai Tai lângă mouse-ul acoperit în foiță de aur. În timp ce una din domnițe amestecă cu degetul în băutură, cealaltă dă indicații despre amplasarea potrivită a buncărelor. Copilașii dorm cu un



La bordul Leviathan-ului, alături de Izsha și un musafir aflat în mari probleme...

Ultralisk de pluș în brațe, iar Moș Zeratul le aduce în fiecare iarnă noi înregistrări ale campionatelor MLG. Cred că am exagerat puțintel, dar prindeți voi ideea. Lăsând la o parte povestea sau transformarea spectaculoasă prin care trece Kerrigan, atât la nivel fizic, cât și emoțional, Heart of the Swarm aduce schimbări importante în multiplayer, prin introducerea unor unități noi – puține la număr, dar cu statut de game changers. Adăugarea acestor noi piese într-un puzzle extrem de atent balansat a fost făcută cu grijă, deși unele modificări pot veni ca o palmă peste fața celor obișnuiți cu strategii rigide, gândite în jurul limitărilor impuse de numărul maxim de unități permise – pe deasupra, jocul primește update după update, Blizz având o conexiune puternică cu lumea jucătorilor profesioniști. Mă număr printre cei puțin educați în spiritul multiplayer-ului competitiv din SC2, așa că am apelat la cunoștințele colegului nostru Vira, mult mai experimentat decât mine în tehnicitățile strategiei player vs. player. Zergii, vedetele acestui expansion, sunt în continuare o facțiune greu de contracarat, axându-se pe tactica supremației prin număr. Un build Terran sau Protoss inteligent – construit în jurul unor unități capabile de lovituri puternice de la o distanță apreciabilă – le-ar veni ușor de hac, însă cum poți proceda corect când ești pus față în față cu un roi interminabil, deosebit de mobil? Prin introducerea unui nou upgrade, Hydrele se deplasează acum ceva mai rapid, îndeplinind o funcție dublă cu eficiență maximă: sunt incredibile când vine vorba de hărțuirea trupelor inamice și servesc cu brio rolul de coloană vertebrală în orice grup de atac (eu am finalizat campania jucând numai cu grupuri de Hydralisk + Roach, acolo unde a fost posibil). Vira mi-a atras atenția tocmai asupra noii unități zburătoare Viper, un spellcaster cu puternice influențe împrumutate din Defiler. Deși nu dispune de base damage, Viper-ul este capabil, printre altele, de pull, grație abilității Abduct. Mecanica de joc funcționează bine și rolul ei vine ca o bomboană pentru un force push Zerg vs. Terran, însă de aici începe și „problema": imaginați-vă ce înseamnă asta pentru un Thor sau Siege Tank, dacă în jurul Viperei se află o mână de Hydra. Izolând unitățile grele de grup, Viper-ul face ravagii în rândul armatelor Terrane, tocmai de aceea un nerf subtil fiind mai mult decât potrivit pe viitor. Acum, încercați să citiți următoarea frază folosind intonația lui Tim Minchin: tot Zergii au primit Swarm Host-ul, un siege unit care, atunci când este îngropat, produce periodic Locusts... la nesfârșit. Până când cineva îl distruge. Pentru totdeauna. Vira a teoretizat, folosind o serie de clicuri și infrasunete criptate, descifrabile numai de jucătorii pro, că o unitate care generează la infinit alte unități – indiferent de durata limitată, de numai 15 secunde – este o metodă perfectă de cheese (un fel de exploit, în limbajul SC2). Țineți cont de faptul că bieții Protoss s-au pricopsit cu trei noi jucării zburătoare – trecute prin ziliarde de modificări din beta și până la varianta finală—, scumpe și fragile în același timp. Continuând filozofia loviturilor cu precizie chirurgicală, Tempest este una dintre cele mai interesante nave cu rază lungă, lovind de la distanțe considerabile unitățile sol-aer și având beneficiul unui bonus împotriva celor masive. Totuși, costul ridicat de producție și disponibilitatea târzie îi reduc simțitor din popularitate în rândul jucătorilor Protoss versați, acaparați oricum de micromanagementul specific acestei facțiuni. Când spui Protoss, te gândești automat la subterfugii, introducerea Oracolului, o unitate de hărțuire și scouting destul de practică atunci când este folosită împotriva muncitorilor neprotejați, venind drept răspuns la noile probleme generate de Viper. Exceptând destabilizarea economică, un alt rol propice Oracolului este cel de detector temporar, mulțumită abilităților Revelation și Envision. Pentru cei dispuși la sacrificarea unui Nexus, Mothership Core este un support caster unic, propice tacticilor defensive, Mass Recall permițând un counter







Sunt confuz! Să aleg scârboșenia înaripată sau scârboșenia cu mohawk?

util la numărul mare de unități aruncate în luptă, oferind, așadar, un avantaj imens pentru descentralizarea atacurilor. Dezavantajele constau în viteza redusă și costul ridicat de producție, minusuri grave când oponentul este un Zerg grăbit. Eu am găsit practic MC-ul în combinație cu două-trei Tempest, împotriva atacurilor inamice susținute de Swarm Host/Siege Tank, sau în cazul anihilării liniilor de apărare. Ultralisk-ul rămâne în continuare sensibil la zburătoarele ceva mai rapide, capabile să țină pasul. Nici Terranii nu au fost lăsați pe tușă, o modificare de maximă importanță afectând Medivac-ul, prin implementarea unui boost temporar de viteză, mult prea eficient în mâinile jucătorilor cu vechime. De asemenea, consider interesant conceptul din spatele noului Hellbat, unitate bio-mecanică rezultată fie prin upgradarea unui Hellion, fie prin producția directă: DPS modest + arie mare de acoperire = coșmar pentru zergișori. Widow Mine, despre care se spune că vor fi eliminate pe viitor, sunt o altă adiție din rândul forțelor Terrane. Minele permit blocarea ofensivelor cu marine/zerlings în early game, atacând numai îngropate. Odată detectate, sunt extrem de vulnerabile în fața trupelor inamice. Cât despre eliminarea necesității research-ului pentru Siege Mode, tancurile Terrane intră mai devreme în joc, facilitând o defensivă inteligentă, axată pe menținerea unor puncte cheie de pe suprafața hărții. Phew, sincer să fiu, nu știu ce mă făceam fără ajutorul de neprețuit primit de la colegul Vira, căruia îi mulțumesc încă o dată pentru analiza clară și concisă asupra evoluției modulului multiplayer.



În așteptarea unei concluzii

Desigur, lista de schimbări aduse multiplayer-ului este mult mai vastă. Intenția mea nu a fost redactarea unui curs de MP, căci am pornit la drum cu un review în minte, dar internetul și comunitatea SC2 abundă în tutoriale ori ghiduri complexe, pentru cei dornici de mai mult kwan. Revenind la componenta single player, expansiunea Heart of the Swarm merită parcursă misiune cu misiune, Blizzard reușind o treabă bună și de această dată. Kerrigan este un personaj feminin fascinant, cu trăiri și trăsături tridimensionale, iar povestea reușește să ducă mai departe cu subtilitate și dibăcie subplot-ul Xel'Naga, început odată cu Wings of Liberty. Deși Zeratul are o apariție de scurtă durată, prezența lui a reușit să-mi aprindă o flacără psionică în hipotalamus; abia aștept un StarCraft dedicat facțiunii mele preferate, alături de glorioasa concluzie a trilogiei. Nici cu Zergii din HotS nu mi-e rușine, felul în care sunt portretizați acum aducându-le un statut de rasă elevată, ghidată după un sistem de valori inedit. Puțin mai slab decât Wings of Liberty din punct de vedere narativ, capitolul închinat Reginei Lamelor rămâne un RTS încântător, mult mai complex decât ar părea la prima vedere. Este exact ce, cât și cum trebuie. GG, Blizz... ▶ **Aidan, under the guiding light of Prophet Vira**



VERDICT LEVEL

+
- poveste decentă, personaj feminin bine conturat
- mai mult StarCraft 2, la fel de bine pus în scenă
- multiplayer competitiv, foarte greu de stăpânit

−
- mici probleme de balans
- campanie prea ușoară

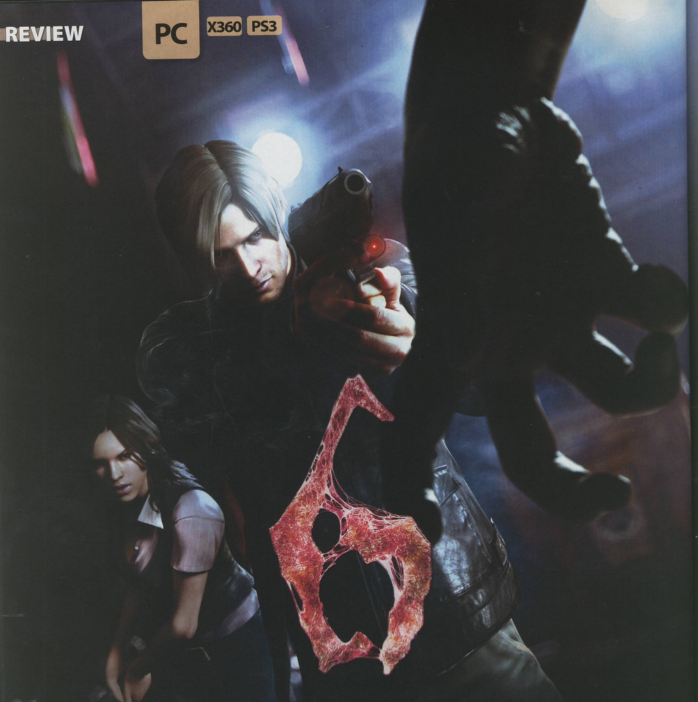
PE SCURT
Heart of the Swarm este o doză serioasă de StarCraft II, chiar dacă nu se ridică la nivelul epic impus de Wings of Liberty. Componenta multiplayer a rămas la fel de antrenantă ca întotdeauna, noile unități adăugând un plus de complexitate strategiei. Per total, un RTS superb, ce-și merită banii.

8.8

Gen Real Time Strategy **Producător** Blizzard Ent. **Distribuitor** Blizzard Ent. **Ofertant** Altex **Online** us.battle.net/sc2/en

CERINȚE MINIME **Procesor** 1.2 GHz **Memorie** 1.5 GB RAM **Video** GeForce 7600GS / Radeon X800SE

ALTERNATIVA WINGS OF LIBERTY
Din moment ce HotS nu este un expansion stand-alone, îmi imaginez că ați trecut deja prin campania Terrană, însă WoL rămâne singura alternativă la care mă pot gândi acum. Jim Raynor kicks some serious ass!



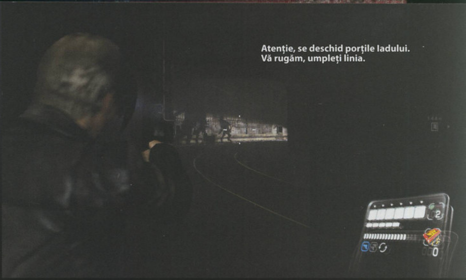
RESIDENT EVIL®

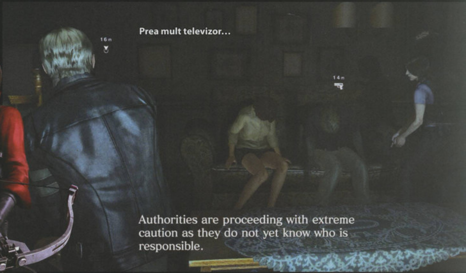
Undead Space

Nu pot spune că m-am dat în vânt după franciza Resident Evil. Ca orice tinerel cu un PC în perioada 1996 – 1999, am butonat Resident Evil 2, mai exact versiunea „ciuntită" vândută în piață de frații de peste Volga pe una dintre zecile de „compilații" ilegale care ne inundau piețele. Am înjurat cu sete controlul, era să fac infarct când zece mâini mucegăite au încercat să mă tragă printr-o fereastră pe care o credeam baricadată, aproape mi-am udat pantalonii la prima întâlnire cu un Licker și am încercat să mă conving (fără prea mult succes) că polițiștii din Racoon City fac parte dintr-o sectă secretă de esteți înrăiți ca să pot pune puzzle-urile din secția de poliție (care arăta mai degrabă a muzeu de artă) într-un context logic. O bună perioadă de timp, am ignorat seria care creștea văzând cu ochii. Până am pus mâna pe versiunea de PC a lui Resident Evil 4, una dintre cele mai nerușinate portări ale ultimului mileniu.

Am iubit jocul și am urât portarea, fapt pentru care am făcut pe dracu-n patru (adică un cont de paypal și un user pe eBay) să obțin versiunea pentru GameCube, net superioară (control, grafică etc.) portărilor pentru PC și PS2. Sincer, dacă vreți să jucați Resident Evil 4, e musai să folosiți versiunea pentru GameCube. Resident Evil 4 a stabilit și direcția în care urma s-o ia seria. Nefiind un fan înrăit al marii familii Resident Evil, nu pot spune că m-a deranjat foarte mult această schimbare de macaz. Mie îmi plăcea. Am avut parte de multe momente tensionate, survival-ul și horror-ul erau bine reprezentate, jocul mustea de atmosferă, boșii impresionanți, care îți ocupau tot ecranul, nu fuseseră complet trivializați de zeci de action-uri de prost gust, iar QTE-urile mi se păreau un condiment cu gust interesant pe care niciun individ cu mintea întreagă nu l-ar folosi în exces, fiindcă este clar ca lumina zilei că abuzul strică gustul mâncării. Mda. Privind în urmă, realizez că ar fi trebuit să fiu puțin

îngrijorat. A urmat un Resident Evil 5 deosebit de next gen, care-a împins seria și mai mult înspre Gears of War. Nu m-a atras în mod special, m-am uitat peste umărul lui Caleb care îl butona pe X360-ul redacției și, fiindcă nu m-a obligat nimeni să îl joc, m-am întors la GameCube-ul meu credincios, unde mă așteptau RE4 și remake-ul arătos al primului Resident Evil (sfatul numărul doi, butonați Resident Evil pe GameCube). Resident Evil 6, căci aici voiam să ajung, îmi aduce aminte de un episod din The Simpsons, când capii rețelei de televiziune care difuza Itchy and Scratchy Show s-au decis să modernizeze serialul introducând un personaj complet cretin, care, chipurile, trebuia să-i aducă mai aproape de noua generație. Sau de imaginea pe care omul în costum și-a făcut-o despre noua generație. Imagine care, din păcate, cel puțin în industria jocurilor, începe să se apropie din ce în ce mai mult de cea reală.


Atenție, se deschid porțile Iadului. Vă rugăm, umpleți linia.



Prea mult televizor...

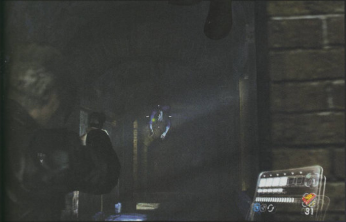
Un deceniu la McCool



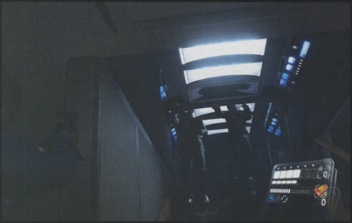
Fiindcă nu vreau să termin articolul fără să vă spun nimic concret despre Resident Evil 6 (deși v-aș putea trimite la articolul de Dead Space 3, pe care l-aș putea folosi ca șablon, înlocuind numele și scăzând un punct, un punct și jumătate din notă), dacă ne-am întâlni pe stradă și m-ați întreba despre Resident Evil 6, primul și singurul lucru care mi-ar veni în mintea dospită de soarele primăvăratec ar fi: Resident Evil 6 nu e un joc incredibil de prost. De fapt, i-am spus același lucru lui Koniec, care m-a întrebat dacă e ceva de capul mega-producției Capcom. Cum nu ne-am întâlnit pe stradă, ci în paginile unei reviste de 15RON, cu o sută de pagini și joc full, va trebui să vă conving în cât mai multe fraze că Resident Evil 6 nu este un shooter incredibil de prost, cum îl fac să pară o serie de review-uri nu prea măgulitoare de pe Internet. Din păcate, acesta este și unul dintre puținele lucruri pozitive pe care le pot scrie despre Resident Evil 6: nu este incredibil de prost.

Dacă ați iubit Resident Evil 5 sau sunteți un individ care vrea să se relaxeze cu puțin pac-pac într-un univers familiar, șansele să vă placă Răul cu numărul Șase cresc considerabil. Vorbesc, desigur, despre versiunea pentru PC. E foarte posibil ca versiunea pentru console, care a și fost crucificată de critici acum câteva luni, să fi avut probleme mult mai grave.

Aproape toate personajele importante care-au supraviețuit invaziilor repetate de victime ale armelor biologice din sacul fără fund al Capcomului își fac apariția într-un mod sau altul în Resident Evil 6. Jocul este un soi de All Star Game. Există patru campanii single-player, care pot fi jucate și în co-op, mod care le crește considerabil valoarea, în care personajele cheie (probabil, părerile sunt împărțite, dar eu am fost mulțumit de distribuție) ale francizei Resident Evil se bestializează cum știu ele mai bine pe fondul unor atacuri biologice masive care fac incidentul din Racoon City să pară un simplu strănut sfios într-un salon de tebeciști. Da, totul în Resident Evil 6 este global, grandios, bombastic, de proporții uriașe, aș spune epic, dar deja m-am săturat de cuvântul ăsta. Pentru unii mumă, pentru alții ciumă, așa este și Epicul. Prima campanie îi aparține lui Leon. Nu m-a dat pe spate, dar mi-a plăcut îndeajuns de mult încât să o termin fără să strâng din dinți și să o con-




Mmmm, cimitir cu jacuzzi...





Natură nemoartă cu QTE.

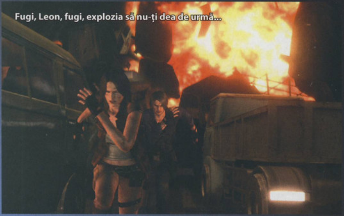
sider unul dintre neajunsurile meseriei. Este și campania care încearcă să păstreze un crâmpei din spiritul Resident Evil. Leon are parte de foarte multă acțiune (and not the good kind, wink wink, iertați-mi folosirea nerușinată a romglezei), însă au existat câteva momente, puține, ce-i drept, în care mă simțeam ca în Racoon City. Chris Redfield, ultrapotentul luptător antibioterorist, primește un sidekick lunetist și joacă rolul principal într-o copie fadă de Call of Duty/Gears of War cu luptători duri, dar sensibili, cu sacrificiu și melodramă 'eftină. Fiindcă nu poți avea un război serios fără insurgenți înarmați, a fost inventat un nou tip de inamic: J'avo. Acești J'avo sunt „infectații" care și-au păstrat reflexele și au îndeajuns de multă inteligență încât să folosească arme și câteva tactici primare de supraviețuire. În plus, au prostul obicei să „sufere" o mutație când ți-e lumea mai dragă. Nu prea știi dacă glontele îl va trimite pe cea lume, scăpându-vă pe amândoi de o grijă, sau dacă o rafală bine țintită îl va transforma pe ticălos într-o jivină de patru ori mai rea. Interesant la început, devine ușor frustrant la al cincisprezecelea val. Campania lui Chris este un action pur fără cea mai mică pretenție de horror. Poate doar să te sperie look-ul infectaților, dar nu cred că mai există mulți oameni pe care să-i impresioneze tentaculele generice sau sârbii cu șapte ochi (Chris face și o incursiune în Edonia, o țărișoară fictivă cu influențe balcanice, de fapt, numele multor satane din Resident Evil 6 sunt derivate din cuvinte sârbești). Ada Wong, spioanca de renume mondial care și-a băgat năsucul simpatic în toate oalele sparte ale seriei Resident Evil, a fost înzestrată și ea cu o campanie. Ultimii, dar nu cei de pe urmă, sunt Jake Muller și Sherry Birkin. Jake Muller este fiul nelegitim al lui Albert Wesker și se ocupă cu



mercenariatul prin Europa de Est. Moștenirea genetică îl face imun la efectele virusului C și îl transformă într-un personaj cheie pentru salvarea lumii, calități care îl recomandă pentru o campanie proprie de câteva ore. Pe care o primește la pachet cu Sherry Birkin, fiica răposatului William Birkin, un alt personaj celebru în canonul Resident Evil. Firele narative ale celor patru campanii se împletesc pe parcurs, însă, din nefericire, nu formează o țesătură îndeajuns de deasă încât să-ți țină de cald, și promit că este ultima metaforă scremută din acest articol. Scenariul este unul tipic Resident Evil, nu prea am ce-i reproșa pentru că sunt familiarizat cu seria, am apreciat stilul campy al jocurilor din serie, ba chiar am reușit să mă uit și la filmele conexe. Bine, calitatea scenariilor filmelor a fost îndulcită de una dintre cele trei mari Mile ale Universului (Mila lui Dumnezeu, Mila mări-nă și Mila Jovovich), vă las pe voi să ghiciți care. În apărarea lui Resident Evil, meritul n-a fost în întregime al Milei, pentru că există câteva lucruri pe care nici măcar Mila nu le poate face suportabile.

Run and gun

Resident Evil 6 îmbunătățește controlul și, în premieră pe serie, îți oferă posibilitatea de a ținti în timp ce te deplasezi. Am înțeles în mare care era filosofia din spatele interfeței cu utilizatorul a jocurilor din serie, unde schema de control era un inamic mai de temut decât cel mai înfiorător produs al laboratoarelor Umbrella, însă de la Resident Evil 4 încoace nu i-am mai văzut rostul. Ok, doriți să o dați pe action, mergeți până la capăt și lăsați-mă să trag șmecherește, din



Fugi, Leon, fugi, explozia să nu-ți dea de urmă...



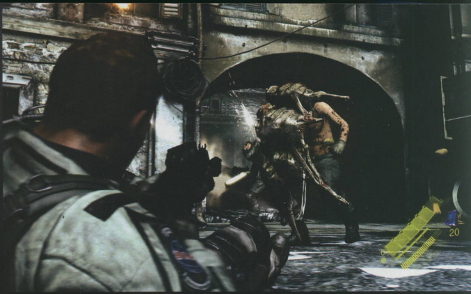
În gura primejdiei. La propriu.

mers, ca tipii cool din filmele de acțiune pe care încercați atât de mult să le copiați. În Resident Evil 6 le-a venit mintea la cap și au dus lucrurile până la capăt. Nu mai avem un joc action cu control de survival horror nouăzecist. Acesta este al doilea lucru decent pe care pot să îl spun despre Resident Evil 6: controlul, în special trasul la țintă din mișcare. N-aș fi avut nervi să mă lupt și cu tastatura, și cu zecile de posedați pe care jocul mi-i aruncă în cârcă fără simțul răspunderii. De asemenea, controlul cu mouse-ul și tastatura este surprinzător de decent. Foarte rare au fost cazurile când am simțit lipsa unui controller.

Pentru a-ți da un sentiment de progres, altul decât legiunile de cadavre lăsate în urmă, a fost introdus și un sistem de skill-uri (o mână mai sigură, damage mai mare, șansa de criticale mărită și așa mai departe) care pot fi cumpărate cu punctele de skill obținute dacă nu uitați să „culegeți" de pe leșurile inamicilor (sau din cufere nu foarte bine ascunse prin peisaj)... piese de șah și câteva „comori" (în genul celor din Resident Evil 4 pe care le vindeați negustorului suspect care apărea în cele mai improbabile locuri). De menționat că nu poți folosi mai mult de trei skill-uri, dar după ce ai reușit să termini prima campanie, poți deveni mai multe preseturi pe care le poți schimba în timpul jocului în funcție de situație.

Multiplayerul este prezent sub forma a trei moduri de joc. Plus vreo alte trei care vin sub formă de DLC și costă câte patru euro fiecare. Despre modul cooperativ nu sunt foarte multe de spus, l-ați experimentat și în Resident Evil 5. Dacă nu, nu cred că vă e greu să vă închipuiți două personaje controlate de doi jucători care impușcă nemorți și mai rezolvă câte-un puzzle împreună. Modul Agent Hunt este cel mai interesant. În teorie. În practică nu se dovedește o idee chiar atât de bună. Dar până la practică, să vă explic teoria. Teoria spune că un jucător dornic de confruntare se poate conecta la campania altcuiva intrând în pielea unui monstru din „jocul" omului. Omul care-și vede de campanie este anunțat că un inamic uman s-a alăturat hoardelor controlate de AI, însă nu știe ce jivină e sub oblăduirea inteligheției virtuale și care e ghidată de o minte mult mai diabolică decât a unei mașini. Vă dați seama că un asemenea mod de joc poate crea situații deosebit de interesante pentru ambele tabere. În practică, din douăzeci de încercări, am reușit să mă conectez la aproximativ șapte jocuri. În cinci cazuri, am fost vârât cu forța în pielea unui umil zombie și am eșuat lamentabil. Se mișcă infernal de încet, e greu de controlat și, în nouă cazuri din zece, primești un glonte (gloanțe se găsesc din abundență în RE6) în scăfârlie înainte să apuci să-i faci oponentului o singură zgârietură. Not fun. Singurul câștig a fost că am căpătat un nou respect pentru răbdarea infinită a unui zombie. Eu am renunțat după șapte încercări, ei vin de zece ani încontinuu și vor tot veni până când o minte luminată va reproduce fidel și mirosurile din jocuri. Modul Mercenaries (masacru pur cu limită de timp), introdus, dacă nu mă înșală memoria, de Resident Evil 4, revine în forță. E intens, dar am reușit să îl joc doar solo, căci populația online cred că a migrat către alte plaiuri mai strălucitoare. Așadar, dacă vă bate gândul să cumpărați jocul în special pentru componenta de multiplayer, asigurați-vă că aveți măcar un cunoscut care îl mai joacă, altfel veți petrece destul de mult timp prin lobby-uri.

Din păcate, mai entuziast decât atât nu pot fi.







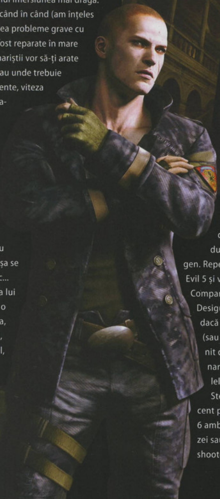


Mai apar doi. În prima oră.



M-au enervat groaznic QTE-urile, în special cantitatea lor. Nu mă mai plâng de secvențele non-interactive, pentru că deja a devenit un standard să scoți jucătorul din atmosferă cu un filmuleț „cool" sau cu un dialog dramatic când îi e amărâtului imersiunea mai dragă. Camera o mai ia razna din când în când (am înțeles că versiunea de console avea probleme grave cu buclucașa cameră, dar au fost reparate în mare parte), in special când scenariștii vor să-ți arate cu forța ce trebuie să faci sau unde trebuie să mergi. În astfel de momente, viteza de mișcare este redusă și camera se îndreaptă forțat, fără o avertizare, către, să zicem, o ușă. Aha, pe acolo trebuie să merg. Mai e și altă ușă? Nu. Alt drum către obiectiv? Nici. Deci mă puteam prinde și singur încotro trebuie să mă îndrept, nu? Așa e. Păi și camera? Nu știu, coane, așa e-n filme, așa se face bold-ul cinematografic...

Principala problemă a lui Resident Evil 6 e că nu are o identitate bine stabilită. Da, avem plot de Resident Evil, personaje din Resident Evil, zombie din Resident Evil, dar in rest este un amalgam de chestii considerate „cool" din action-urile ultimilor cinci, șase ani, aruncate de-a valma într-o pungă, scuturate puțin și vândute cu 30 de euro maselor înfometate după încă un shooter next-gen. Repet, dacă v-a plăcut Resident Evil 5 și vă era dor de Leon și Compania, merită să îl încercați. Desigur, nu la 30 de euro, decât dacă proveniți dintr-o familie (sau sunteți o familie) cu un venit de peste 2000 de euro lunar. Restul, așteptați inevitabilele reduceri de vară de pe Steam. 10 euro e un preț decent pentru ce oferă Resident Evil 6 ambelor tabere: fanilor francizei sau fanilor genului action-shooter. ▶ **cioLAN**





Primăria din Dolhasca. Sau sediul poliției.

VERDICT LEVEL

+
- campania lui Leon
- controlul (pentru un joc Resident Evil)

−
- prea puțin horror
- prea puțin survival
- QTE-urile

PE SCURT

Resident Evil 6 nu este un joc incredibil de prost. Pe alocuri, chiar s-a dovedit un shooter semi-decent. Dar atât.

6.7

Gen Action/Shooter **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GamersGate.com **On-Line** www.residentevil.net

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800 GTS / echivalent ATI

ALTERNATIVA RESIDENT EVIL 4

Atmosferă, survival, horror și acțiune in proporții egale. După el, a început declinul. Încercați să il butonați pe GameCube (sau folosind emulatorul Dolphin), e cea mai arătoasă și mai „jucabilă" versiune.



Mitul peşterii lui Gilbert

THE CAVE

Ron Gilbert... numele vă spune ceva? Dar „Monkey Island" sau „Maniac Mansion"? Aha, eram sigur că v-am atras atenţia. Iubitorii de jocuri adventure tocmai au lăsat cafeaua din mână, încruntându-şi sprâncenele şi tuşind uşor în pumn. Ron Gilbert are magnetism – numele atrage atenţia, fiindcă acest producător şi creator de artă ludică se bucură de un statut legendar. Gilbert e greu, complex, ironic şi amuzant, asemenea jocurilor sale. În schimb, The Cave nu-mi spunea mai nimic până ieri. Ştiam cine se află în spatele titlului, dar am manifestat o lipsă de interes ruşinoasă, pe care o regret acum amarnic. Fără Kimo, jocul ar fi trecut pe lângă mine neobservat, ca o stea căzătoare pe cerul altei emisfere. Din fericire, The Cave mi-a picat într-un moment potrivit – ştiţi cum se spune, „Mai bine mai târziu decât niciodată".

În adâncul întunecat

Ideea din spatele acestui adventure-platformer are la bază omniprezenţa secretelor întunecate. Fiecare dintre noi ascunde ceva, într-o peşteră adâncă a propriei conştiinţe. Gilbert a modelat acest concept de mister personal, dându-i forma unui joc. The Cave presupune afundarea în necunoscut, cu scopul iluminării, mântuirii sau al legitimizării unei condiţii dobândite prin mijloace obscure. Pionii acestei aventuri psiho-speologice sunt şapte personaje cât se poate de diferite, din care jucătorul alege şi controlează trei, navigând prin labirintul subteran vorbitor – da, Peştera are şi rol narativ, prin vocea lui Stephen Stanton –, descoperind şi rezolvând o multitudine de puzzle-uri. Este interesant cum cei de la Double Fine, sub bagheta marelui Ron, au reuşit să îmbine elementele tradiţionale de platforming cu o mecanică de gameplay adventure, similară celei din Maniac Mansion. Eu am ales Cavalerul, Gemenii-Nemorţi şi Aventuriera. Nu ştiu ce spune asta despre mine, dar elucidarea istoriei fiecărui personaj reprezintă ţelul principal din The Cave. Din loc în loc, picturi rupestre pot fi activate, dezvăluind, cu mult umor negru, o frântură din trecutul celor şapte protagonişti. Am simţit permanent nevoia progresului, cu un zâmbet fixat în colţul gurii şi un semn de întrebare plutind deasupra capului. Puzzle-urile nu pun deloc probleme, de obicei soluţia rezumându-se la folosirea inteligentă a unor obiecte din mediu. Deoarece personajele sunt controlate individual, anumite zone ale jocului presupun îndeplinirea unor acţiuni specifice într-o ordine precisă. Aici, The Cave devine special, reuşind să impresioneze printr-o simplitate excelent pusă în scenă, apelând la gândirea practică. Cu puţină imaginaţie şi spirit pragmatic, nimic nu este imposibil.

E clar că trebuie să ajungi în groapa cu ţepi...



Speolomagie

Peştera promite autocunoaştere şi o privire aruncată spre viitor, însă cei şapte speologi de serviciu ajung prizonierii propriului trecut, căci adâncurile adăpostesc pericole la tot pasul. Dragoni, monştri, mineri piromani, puţuri cu ţepi ascuţiţi – toate aşteaptă să răpună un aventurier neatent. Dar, în mod surprinzător, moartea este o simplă piedică în The Cave, o stare temporară. Fiecare personaj dispune de o abilitate specială, folositoare în anumite puzzle-uri, cum este invincibilitatea Cavalerului sau clona eterealǎ a Gemenilor, însă explorarea fiecărui colţişor de grotă necesită mai multe parcurgeri ale jocului. Pentru a uşura şi mai tare lucrurile, obiectele ce permit interacţiunea directă sunt indicate printr-un caption FOARTE vizibil. Acum, sunt sigur că majoritatea fanilor adventure nu apreciază abordarea mură-n gură, dar frumuseţea jocului nu depinde, stricto modo, de puzzle solving, ci de îmbinarea grozavă dintre umorul tongue-in-cheek, platformereala old-school şi frânturile de aventură clasică. Credeţi-mă, momentele amuzante nu lipsesc, Gilbert dovedind că este un maestru al situaţiilor de comedie neagră. Cine ştie, poate că în coborâşul spre abis urmează să descoperiţi o latură întunecată personală, de care nu eraţi conştienţi... Nosce te ipsum, nu? ▶ **Aidan**



Cavalerul, atârnând de un fir



Unele locaţii ascund bucăţi de istorie universală

VERDICT LEVEL

+
- ▶ amestec perfect de adventure şi platforming
- ▶ umor negru, marca Ron Gilbert
- ▶ stilul artistic special, personajele

−
- ▶ prea scurt, prea simplu

PE SCURT

The Cave este un joc simpatic, cu multe momente trăsnite. În plus, personajele conturate de Ron Gilbert sunt absolut savuroase.

8.5

Gen Adventure/Platform **Producător** Double Fine **Distribuitor** Sega
Ofertant GamersGate.com **Online** thecavegame.com

CERINŢE MINIME
Procesor Dual Core **Memorie** 1GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA MANIAC MANSION
Vechi şi bun. Un adventure excelent, plin de umor. O frântură de glorie retro, ruptă din anii '80.

GAME OF THE YEAR EDITION

TRIBES ASCEND

Dansând printre proiectile

Unele jocuri au ceva special, o trăsătură aparte, pe care nu poți pune cu exactitate degetul. Sunt simple și filtrează orice urmă de impuritate, până când rezultatul poate satisface cerințele celui mai exigent aficionado. Astfel de creații ludice ajung repede la statutul de cult classics, rămânând în memoria colectivă sub forma unor etaloane imuabile. De cele mai multe ori, aceste jocuri s-au făcut remarcate la momentul apariției prin inovațiile de ordin tehnic, pe când altele și-au concentrat resursele creative spre un gameplay original, cu mult înaintea timpului său. Pentru mine, unele dintre cele mai bune titluri născute în inima anilor '90 fac parte din universul Earthsiege/Metaltech, popularizat de Sierra prin jocuri ca Starsiege, Cyberstorm, Earthsiege sau Tribes. Am crescut cu ele și îmi aduc aminte cu plăcere de nenumăratele nopți pierdute, absorbit în mijlocul unor conflicte interplanetare fictive. În acele vremuri jucam orice prindeam în mână, fără să știu ce înseamnă un review (nici măcar nu aveam internet, jocurile circulau numai pe disc) și fără să îmi pese de note sau aprecieri critice. Pe atunci, gaming-ul avea o puritate inocentă, inegalabilă astăzi – o esența curată, izvorâtă din dorința de a juca. Cu primul Tribes mi-am pierdut o vacanță întreagă, în cele mai epuizante rețele LAN imaginabile, cândva prin 2004. La momentul respectiv, seria ajunsese deja la Tribes:Vengeance, joc pe care mărturisesc cu tristețe că l-am ratat. Opt ani mai târziu, Tribes: Ascend se întoarce la originile multiplayer, iar eu sunt încă aici, pregătit să pierd multă vreme alături de urmașul unui vechi tovaraș de arme.

Ascensiune și viteză amețitoare

Tribes este un FPS online diferit de orice alt reprezentant al genului. Oarecum, T:A stabilește un subgen aparte în taxonomia jocurilor: cel al shooterelor on the fly. Dacă Unreal Tournament sau Quake au un pas alert, Tribes intră în regim hipersonic. De vină pentru permanenta senzație de viteză este posibilitatea utilizării sistemului de skiing și al thruster-elor din dotarea războinicului de trib futurist, folositoare în deplasarea fulgerătoare pe hărțile imense, cu spații deschise, de proporții gigantice. Practic, mersul pe jos devine superfluu, zborul pe distanțe scurte, combinat cu alunecările rapide și ușor de controlat, dovedindu-se cea mai elegantă metodă de locomoție. Un deathmatch din Tribes seamănă mai mult cu un balet indescriptibil, amețitor, cu un dans mortal între doi parteneri înarmați până în dinți. Mi-am intrat cu greu în mână, fiind obișnuit cu mișcările precise, lipsite de inerție, din majoritatea FPS-urilor moderne. După câteva ore de acomodare, fluiditatea luptelor din Tribes se mula perfect pe stilul meu de joc, cu o naturalețe dificil de exprimat în cuvinte. Inevitabil, nou-veniții vor fi descurajați de acest sistem la început, dar T:A trebuie lăsat să crească. În orice caz, e musai de știut faptul că jocul nu se obosește cu prea multe detalii legate de conflictul dintre cele două facțiuni, deși universul Earthsiege/Metaltech oferă suficientă materie primă pentru o saga de proporții epice – pe lângă direcția artistică aparte, cu influențe „Warhammerish". Puteți alege să luptați de partea băieților în roșu, respectiv Blood Eagles, sau în rândurile fabuloșilor



Fallujah, 3000AD. Un grup de insurgenți scientologi se ascunde în nisipurile înșelătoare...



... and "pop goes the weasel!"

Diamond Swords (nu m-am putut abține, numele sună a deodorant pițiponcesc, pentru masculi preocupați în exces de îngrijirea corporală). Cu excepția aspectului exterior, între cele două triburi nu există diferențe semnificative; arsenalul și clasele disponibile sunt identice. Din acest punct de vedere, balansul de forțe depinde numai de skill și suma investită în gold-ul virtual, căci Tribes: Ascend respectă habotnic scriptura monetizarii de tip freemium. În teorie, sistemul de ranking favorizează o evoluție naturală, răsplătind jucătorul cu experiență pentru realizările din timpul meciului, dar progresia este atât de lentă, încât îți împinge portofelul de la spate. Fără un pumn de pesos investiți în XP boosting, T:A își pierde din momentum, devenind aproape frustrant – or, uitându-mă înapoi spre Hawken, un FTP excepțional cu un sistem de monetizare mult mai bine gândit și balansat, mi-e teamă că soluția implementată de Hi-Rez Studios în Tribes tinde mai mult spre înlăturarea timpurie a unor potențiali jucători lipsiți de fonduri.

Area-of-denial sniper

De obicei aleg calea cea mai simplă și lipsită de costuri, personificată în acest caz de Sentinel și arma cu lunetă. Sunt disponibile nouă clase, fiecare cu un rol specific și un arsenal pe măsură. Pentru început, este preferabil să mergeți pe mâna unei variante light, folosind întreg potențialul deplasării prin skiing sau zbor, și utilizând cu precădere tactica ofensivei șoc. Clasele medium, cum sunt Soldier-ul si Raider-ul, reprezintă coloana vertebrală pe câmpul de luptă, impresionând prin versatilitate și adaptabilitate, pe când cele heavy sunt perfecte în poziții defensive. De exemplu, un Doombringer în heavy armor este unitatea esențială pentru protecția steagului și a bazei. Principalele moduri de joc permit o desfășurare impresionantă de forțe, în care fiecare jucător are un rol determinant. Puține alte FPS-uri online pun un accent atât de mare pe munca în echipă. În cazul unui sniper din Tribes, aproximativ 60% din focuri nu își lovesc ținta – aflată de obicei în mișcare –, relocarea permanentă ori protecția oferită de un heavy Brute dovedindu-se critice. Bine protejat, un Sentinel capabil se transformă într-un veritabil înger al morții, fapt confirmat din propria experiență. Proiectilele de sniper rifle lovesc oponenții aproape instantaneu, spre deosebire de majoritatea armelor disponibile în joc, caracteristică ce facilitează nu doar eliminarea chirurgicală a unor ținte periculoase, ci și hărțuirea defensivei inamice de la o distanță considerabilă. Pe deasupra, fiecare clasă permite modificarea și salvarea unor loadout-uri, adăugând astfel un plus de versatilitate specializărilor. Echipamentul de bază include o armă secundară, folositoare în cazul epuizării muniției primare departe de o stație destinată reaprovizionării, diferite versiuni de grenade și două moduri speciale, utile în augmentarea unor abilități de bază. Din acest punct de vedere, Tribes: Ascend nu duce lipsă de conținut și opțiuni, suprimând plictiseala și rutina la fel de repede cum Sammo Hung suprimă esteticul din filmele cu arte marțiale.

Modus operandi

Cu excepția unui tutorial, recomandabil dacă vreți să schiați în stilul lui Jonny Moseley peste văile hărților imense, Tribes: Ascend se desfășoară în totalitate pe meleaguri online. Principalele moduri de joc sunt Team Deathmatch și Capture the Flag, cu toate că se regăsesc și variațiunile tipice, însă acestea nu ating cote de popularitate prea ridicate printre jucătorii începători – ori-


Încarcă, încarcă, încarcă, încarcă!




Am nisip în gură și gloanțe în torace. Trebuia să nu cobor din pat.

cum, sunt deblocate numai după rank 7, adică nu tocmai devreme. Este interesantă adiția conceptului de „flag owning" în DM, echipa aflată în posesia stindardului acumulând puncte într-un ritm accelerat. Așa cum era de așteptat, adversarii vor îndrepta din reflex toate țevile de armă spre purtătorul steagului, dezlănțuindu-și instinctele de haită. Am avut ghinionul să recuperez steagul o dată, din neatenție – coechipierul meu căzuse răpus de un inamic, iar eu am schiat drept în brațele gloriosului drapel. Credeți-mă, nicicând nu mi-a fost mai clar conceptul de „cartof fierbinte". Din Ascend nu lip-

Întrebări și răspunsuri cu Todd Harris, COO Hi-Rez Studios



LEVEL: Tribes a fost întotdeauna un joc concentrat pe ideea de multiplayer, însă vedeți seria evoluând spre o poveste singleplayer în viitor – în maniera implementată prin Vengeance?

Todd: Nu prea curând. Tribes este faimos pentru multiplayer. Iar multiplayer-ul online este specialitatea studioului nostru și ceea ce ne place să facem. Așadar, nu avem planuri pentru o versiune single player a lui Tribes.

LEVEL: Când ați început lucrul la Ascend, v-ați gândit imediat la el ca la un FPS free-to-play? Este Tribes structurat în jurul mecanicii financiare free-to-play, sau invers?

Todd: Viziunea noastră asupra lui Ascend a fost să păstrăm spiritul și feel-ul Tribes, modernizându-l. Astfel că gameplay-ul, distracția și echilibrul vin înaintea mecanicilor financiare. Modelul free-to-play este motivul pentru care oferim opțiuni de personalizare, acesta afectând, în mod evident, viteza cu care deblochezi arme noi. Dar oferim, de asemenea, și opțiunea achiziționării versiunii Game of The Year a jocului, pentru cei care vor totul imediat. Din punctul nostru de vedere, totul se rezumă la a oferi jucătorilor posibilitatea de a alege.

LEVEL: De ce credeți că unii jucători preferă jocurile care respectă formule clasice, testate în timp, în detrimentul unor noi direcții radicale? A ajuns oare piața la o maturitate stagnantă?

Todd: Jucătorii investesc mult timp în jocurile și francizele lor preferate. Drept consecință, atât producătorii, cât și jucătorii nu vor, de obicei, să schimbe o formulă care funcționează bine.

În cazul shooter-elor, gameplay-ul de tip „hide and seek" specific celor militare, care au pretenția să mai fie și realiste, este formula cel mai des folosită la ora actuală. Tribes este foarte, foarte diferit – gameplay super rapid, libertate de mișcare și arme bazate pe proiectile.

LEVEL: Vezi Tribes: Ascend ca un joc multiplayer de „cursă lungă"? Există planuri pentru un viitor în lumea sporturilor electronice?

Todd: Da. Atunci când ești diferit, chestia cea mai tare este că fanii îți joacă jocul pentru că îl îndrăgesc, nu doar pentru că este la modă. Asta îi conferă stabilitate. Vor continua să existe turnee mult timp de acum înainte, atât în America de Nord, cât și în Europa.

LEVEL: Ai vreun sfat pentru cei care încearcă să se acomodeze cu stilul de joc din Tribes: Ascend, orice le-ar putea îmbunătăți performanțele mai rapid?

Todd: Să învețe să schieze, să folosească jet-pack-ul și să-și păstreze momentum-ul. Să învețe să fie cu un pas înaintea adversarului, „aruncând" cu precizie proiectilele în direcția (sau înaintea) acestuia. Le recomand să exerseze mai întâi în compania boților. Pentru tactici foarte avansate, cel mai bine ar fi să urmărească echipele competitive, deoarece tacticile și coordonarea acestora sunt uimitoare.

LEVEL: Mulțumim!

sesc vehiculele, în ciuda semi-inutilității demonstrate pe câmpul de luptă. Când toată lumea alunecă cu viteza luminii, necesitatea unei motociclete antigravitaționale este redusă aproape de zero. Singura utilitate practică ar fi urmărirea unui purtător de steag, însă costul în credite necesar pentru a spawna o Grav Cycle nu justifică mereu întrebuințarea uneia. Același lucru este valabil pentru Beowulf, o unitate de artilerie grea, perfectă pentru bombardarea bazelor îndepărtate, dar ancombrantă și greoaie în multe situații. Totuși, din întâlnirile mele (de obicei letale) cu o navă zburătoare Shrike, aceasta și-a dovedit utilitatea în luptă, devenind în scurt timp întruchiparea coșmarurilor mele de lunetist firav și un vehicul excelent pentru doborârea purtătorilor de steag. În altă ordine de idei, nu evitați să consumați creditele acumulate în timpul bătăliilor, deblocarea și îmbunătățirea echipamentului depinzând numai de rank și implicit experiența acumulată, itemele vanity putând fi achiziționate in-game, folosind gold cumpărat pe bani reali. În plus, armele cresc în nivel cu cât sunt utilizate mai mult, după un sistem oarecum similar celui întâlnit în Skyrim.



Scoreboard și sistemul de ranking


Romantic, nu?!

Totul pentru Trib

Așa cum spuneam la începutul recenziei, îmi este aproape imposibil să numesc motivul exact pentru care Tribes a devenit unul din titlurile mele online preferate. Suspectez o notă de nostalgie pe undeva, dar nu contest meritele celor de la Hi-Rez când vine vorba de realizarea unui joc superb, cu un gameplay antrenant și numai câteva scăpări mărunte, aproape inobservabile. Tribes: Ascend este un succesor spiritual demn de titlul pe care îl poartă, definit printr-o experiență multiplayer plină de rafinament și o realizare tehnică impecabilă. Presa de specialitate de prin alte părți l-a ridicat pe un piedestal sculptat în fildeș, dar prefer să nu mă arunc iarăși în note excesiv de rotunde. Singura certitudine incontestabilă rămâne experiența grozavă de la sfârșitul fiecărei runde online. Ediția GOTY se găsește pe Steam la un preț puțin cam piperat, însă varianta gratuită rămâne mereu o opțiune demnă de luat în seamă. ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- de ce să mergi când poți schia?
- de ce să schiezi când poți zbura?
- hărți uriașe, perfecte pentru un măcel virtual de zile mari

–
- nu-i chiar atât de free-to-play
- mici probleme de conexiune

PE SCURT

Tribes: Ascend merită mai mult decât o singură șansă; Trebuie lăsat să crească, până când încolțește în sufletele voastre de gameri hardcore. I se cuvine fiecare minut investit.

8.4

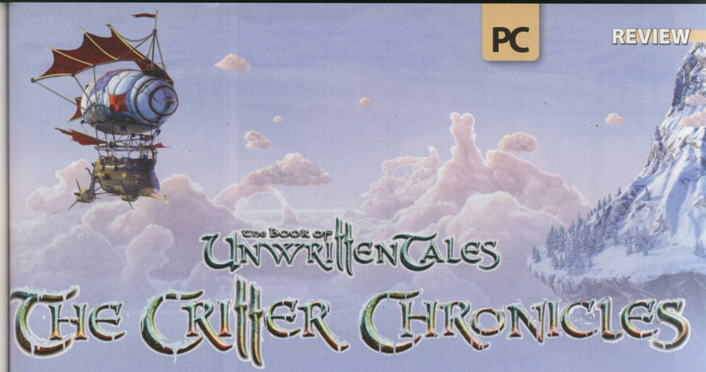
Gen Online FPS **Producător** Hi-Rez Studios **Distribuitor** Hi-Rez Studios **Ofertant** Hi-Rez Studios **Online** hirezstudios.com/tribesascend

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 2.4GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA STARSIEGE

Unul dintre cele mai bune simulatoare mecha realizate vreodată, Starsiege este perla universului Earthsiege/Metaltech. O miriadă de posibilități de personalizare, zeci de vehicule și hărți titanice, toate asigură un gameplay fantastic.



The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles

Expansion defăimător

The Book of Unwritten Tales a fost una dintre marile surprize adventure ale anului 2011. Jocul încerca o caricaturizare a universurilor și a tipologiilor de eroi întâlnite în RPG-urile fantasy și reușea până la sfârșit să uimească atât prin umorul dezvoltat pe toate nivelurile, cât și prin lungime, poveste, întâmplări și personaje. Nu mă înțelegeți greșit, jocul nu se ridică la înălțimea clasicilor genului, dar în niciun moment nu te minte cum că ar avea astfel de pretenții. Înțelegi din primele secunde că este o parodie, după care te minunezi de-a lungul a câteva ore bune în fața aventurilor haioase și nenumărate prin care ești purtat.

Așa se face că am deschis The Critter Chronicles cu mare bucurie, așteptându-mă la un expansion înțepat, la planșe frumoase, la aventură. Titlul are rol de prolog și spune povestea din spatele prieteniei dintre Nate și Critter, două dintre cele patru-cinci personaje jucabile inițial. Dacă vreți picanterii, vă mai spun că mai aflăm cu această ocazie și ce fel de „animal" este Critter... dar... să o iau cu începutul. Unul bun, cu Nate la comanda noului său vapor-zepelin, câștigat pe nedrept la cărți în fața Piratului Roșu, urmărit de Ma'Zaz, ork-ița bounty hunter. Ușor de imaginat, situația se precipită și Nate naufragiază pe o insulă plutitoare desprinsă dintr-o zonă înzăpezită. Dezamăgitor, 70% din acțiunea jocului se va petrece aici, prins între câteva planșe deloc arătoase, multe dintre ele golașe și reci, atât la propriu, cât și la figurat.



În titlul mare, trei eroi atât de diferiți ca personalitate plecau din colțuri opuse ale universului propus și dezvoltau o poveste în care mereu te întrebai cum naibilor o să reușească producătorii să le intersecteze destinele. Aici, însă... totul este etalat încă de la început, nu există niciun mister asupra sensului și formei poveștii, iar story-ul nici nu oferă vreo surpriză de proporții. De fapt, impresia pe care mi-a lăsat-o TCC pe tot parcursul lui e una de lene cuplată cu o lipsă de inspirație. Ca și cum scenariștii ar fi pus toate ideile bune pe care le-au avut în jocul inițial, iar acum s-au scremut să le iasă ceva. Înțeleg că este un expansion și că nu poate fi la fel de lung, dar locurile prin care jocul ne poartă ar trebui să fie la fel de frumoase și interesante, nu? Personajele la fel, povestea, umorul, gameplay-ul. Majoritatea personajelor alese sunt șterse, dacă nu chiar enervante, pe când în trecut... e incredibil cât de multe îmi vin în minte, de la scheletul schizofrenic din dulap și până la centaurul amator de psihedelice. Umorul este împins forțat, de multe ori doar ca să fie, și în majoritatea cazurilor e doar verbal. Glumițe existau și în titlul mamă și, la fel ca și acum, unele erau mai bune, altele mai puțin, majoritatea erau însă legate de jocuri, RPG-uri și MMO-uri. Mi-a părut genial să aflu, de exemplu, ce se întâmplă în orașele părăsite când toți eroii sunt plecați la război, cum se fac poțiunile alea multe pe care le găsim sau cumpărăm în alte jocuri, cum se făurește o armă rară și așa mai departe. Glumițele împinse, chiar dacă nu erau extraordinare, erau susținute de întâmplări haioase, de situații ieșite din comun, de personajele interesante. Aici au rămas singure și devin mai mult deranjante decât plăcute, în plus nici nu ni se mai adresează nouă, gamerilor, ci mai mult unei comunități pop, care cel mai probabil nici nu o să audă vreodată de TBoUT. Gameplay-ul s-a degradat și el și de la puzzle-urile variate încercate inițial acum nu o să le întâlnim decât pe cele clasice. Găsește obiectele, vezi dacă se combină cu altele din inventar, apoi caută locurile în care trebuie să le folosești. Atât. Spre sfârșit



jocul își ia un pic avânt pentru că ne „intoarcem" în turnul Arhi-Magului din Seastone. O locație, deși reciclată, foarte frumoasă și interesantă, prin care m-am plimbat cu drag. După care m-am enervat, fiindcă unele din puzzle-uri nu au avut sens. Și nu mă refer aici la felul în care am utilizat obiectele, există un farmec aparte în acest sens, mai ales într-o parodie, cu cât mai ciudată rezolvarea, cu atât mai bine. Nu, m-a deranjat faptul că a trebuit să mă învârt de 100 de ori, când puteam să o fac doar o dată, cu același rezultat. ▶ **ncv**

VERDICT LEVEL

+
- Yeti-ul
- turnul Arhi-Magului
- câteva momente tip Benny Hill

–
- povestea, umorul
- personajele
- puzzle-urile

PE SCURT
La 20 de euro, adică exact cât costă acum jocul inițial, nu pot să recomand acest titlu. Dacă sunteți fan al „seriei", așteptați o reducere. De nu, puteți sări peste el cu mintea împăcată. În zona 2-6 euro găsiți adventure-uri de 10 ori mai bune.

6

Gen Adventure **Producător** King Art **Ofertant** GamersGate.com
On-Line unwritten-tales.com

CERINȚE MINIME
Procesor 2.4 GHz **Memorie** 1.5 GB RAM **Video** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA THE BOOK OF UNWRITTEN TALES
Unicul și adevăratul, i-am făcut suficientă reclamă pe tot parcursul review-ului.

THE Bridge

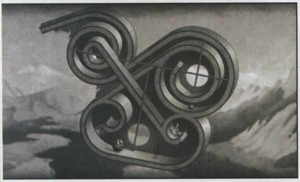

Escher, Relativity 1953

"The world is a much larger place when every wall is a floor"

Primul nume care vine alăturat puzzler-ului The Bridge este cel al lui M.C. Escher, şi pe bună dreptate. Începând cu stilul grafic – alb-negru, abundând în tuşe şi haşurări tipice litografiilor –, trecând prin arhitectura imposibilă a nivelurilor şi ajungând până la aspectul personajului principal, întregul joc este un omagiu adus artistului grafic olandez. Ideea de a transpune în acest mediu spaţiile iluzioniste şi paradoxale imaginate de Escher e de natură să asigure în sine materie primă suficientă pentru un concept de joc inedit şi să suscite prompt interesul tuturor celor familiarizaţi cu estetica escheriană. The Bridge încearcă însă să nu se limiteze doar la a reprezenta un banal panegiric al unor lucrări de grafică ultra-faimoase; plusează, adăugând cât mai multe variabile de gameplay (majoritatea preluate sau inspirate din Braid&co), în speranţa că va reuşi să dobândească o personalitate şi un feeling cât mai pronunţate şi mai aparte. Cât îi şi reuşeşte, vom vedea.

Să ne ocupăm mai întâi chiar de gameplay, fiindcă este capitolul la care The Bridge punctează cel mai consistent. În primul rând, elementele de platform au fost reduse la un minimum minimorum, singura activitate a jucătorului constând în rezolvarea progresivă a unor puzzle-uri de sine stătătoare; acestea sunt grupate în serii de câte şase, trunchiere justificată mai degrabă de existenţa unor similarităţi de concept sau soluţie ale puzzle-urilor decât de o coeziune narativă.

Merită să fac o paranteză: sistemul de diviziune şi acces la puzzle-uri este de tipul „culoarului cu mai multe uşi", care tinde să devină uşor obositor şi formulaic în ciuda ergonomiei şi a puterii exemplului (mă uit iarăşi la tine, Braid); mai ales că în The Bridge nu poţi intra pe oricare dintre uşile unei serii anume, ci trebuie să le abordezi strict în ordine prestabilită, ceea ce face întregul sistem relativ redundant. Iar cum provocările vă vor face uneori să vă smulgeţi părul din cap, opţiunea de a alterna între câteva dintre ele ar fi putut fi realmente utilă.





Revenind, pentru a putea acomoda structurile iluzioniste escheriene (jocul este un 2D pur-sânge) era nevoie de o logică aparte a mişcării avatarului nostru şi a manipulării mediului înconjurător – cu alte cuvinte, legile fizicii normale erau inaplicabile. Zis şi făcut, fiindcă în The Bridge vom putea roti planul pe care ne aflăm la 360°; vom ateriza bine-mersi atâta timp cât există o suprafaţă solidă deasupra, ba nu, mă scuzaţi, dedesubtul nostru. Sistemul de control e intuitiv şi simplu de prins, permiţându-ţi o adaptare rapidă din primele minute de joc.

Treptat, obstacolele şi instrumentele pentru a le depăşi devin din ce în ce mai numeroase, iar aici împrumuturile se ţin lanţ: poţi derula timpul înapoi când consideri că



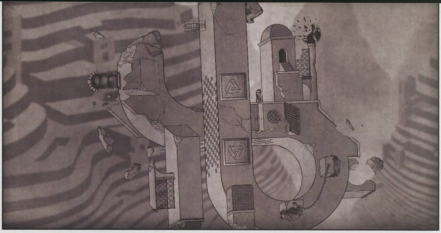
ai ajuns într-un punct irezolvabil, poţi manipula gravitaţia diferenţiat când te afli în spatele Vălului (tu eşti static, dar restul obiectelor se mişcă), te poţi dedubla, trebuie să eviţi sau să manevrezi în folosul tău „loop"-uri care prind în mreaja lor obiectele, trebuie să fentezi nişte spirite rele sub formă de mingi butucănoase (care c-un ochi plâng, cu altul râd), vor interveni şi nişte variabile cromatice etc.

În fine, puteţi uşor deduce că scenariile devin din ce în ce mai complexe, ajungând chiar în unele cazuri să rivalizeze ca dificultate cu nivelurile mediu-avansate din The Incredible Machine, dacă-şi mai aminteşte cineva de acel puzzler mecanic. E drept că uneori rezolvările ţin de culmea evidenţei pentru cei cu vedere în spaţiu, cum ni se spunea la ora de geometrie din şcoală, iar alteori nu implică altceva decât o calmă observare a nivelului. Însă impresia de confuzie şi blocaj persistă din cauza multiplicării tuturor variabilelor de mai sus pe fondul deja existent al unei fizici alterate.

Curba de dificultate este aici un factor cheie: iar adevărul este că e un pic prost balansată. Primele 15 misiuni (48 în total) sunt destul de lejere, dificultatea crescând în doze relativ mici, potrivite; deodată, saltul se face către puzzle-uri semnificativ mai complicate, încercările eşuate de a trece de unul sau altul dintre ele pu-



Escher, Waterfall 1961





tându-ți lua chiar și zeci de minute. Odată ce-ai depășit acest șoc cu bine, proporția dintre cele în care ai câteva indicii de care să te agăți și cele la care te uiți efectiv ca un prost se va mai armoniza. Repet, nu dificultatea ridicată m-a deranjat, ci felul în care s-a făcut trecerea, un pic prea bruscă parcă pentru gustul meu. Eh, ne plângem de simplificare, dar, mai apoi, când nu o primim…

Una peste alta, aș spune că puzzle-urile sunt destul de ingenioase, suficient de complexe și variate, deși nu există nicio mecanică sau instrument cu adevărat original; să spunem că, din punctul ăsta de vedere, The Bridge face o muncă de sinteză, și nu una de inovație. Cu toate acestea, pot spune că m-am distrat mai puțin cu el decât m-aș fi așteptat. De ce? Poate pentru că pare de cele mai multe ori excesiv de auster, oferindu-ți un schelet de enigme matematice sau fizice interesante, fiind altfel golaș ca un pui de găină proaspăt clocit. Jocul e ori dezinteresat, ori incapabil să integreze puzzle-urile unei narațiuni sau atmosfere atractive, suferind destul de acut de lipsa acelui inefabil „ceva".

Pentru a pune în context manipularea gravitațională și în încercarea de a oferi probabil ceva profunzime jocului, producătorii au încercat să imagineze o conlucrare peste veacuri între Escher și Newton. Episodul introductiv – în care Escher se trezește la „realitate" în urma repetării faimoasei legende newtoniene a căderii mărului – e destul de evident în trasarea acestei legături, susținută mai apoi de diverse ilustrații și indicii textuale. Nu cunosc în detaliu biografia escheriană, dar, la o căutare rapidă, n-am găsit nicio referință la vreo afinitate, admirație sau orice altă legătură a acestuia cu personalitatea marelui fizician englez. Ceea ce mă face să suspectez că producătorii au intrat pe terenul speculației.

Foarte bine, mi-am spus. Ba poate chiar mai bine, deoarece o conexiune speculativă de o asemenea generozitate e poate chiar mai valoroasă decât un comentariu sec pe baza unor date biografice reale. Din păcate, liniile de tensiune narativă ale jocului sunt biete cabluri electrice de-abia în stare să susțină o slabă pâlpâire: nu-ți va fi niciodată clar de ce a fost ales Newton ca punct de sprijin al geniului neînțeles (?) și al frustrării artistico-științifice (?) a lui Escher. Totul e vag, imprecis și pierdut într-o ceață științifică chipurile insondabil de adâncă, schimbarea de macaz de la jumătatea jocului bănăluță, iar miza jocului inexistentă. Pe cât de profesionist sunt concepute enigmele, pe atât de amatoricesc e sintetizată substanța narativă.

Rămâi, în consecință, cu o suită de puzzle-uri de o dificultate deloc neglijabilă, ceea ce face The Bridge o lamă cu două tăișuri. Toți cei ce n-au răbdarea și curiozitatea rezolvării acestora doar de dragul de a o face nu vor găsi niciun alt stimul pentru a avansa; sentimentul de austeritate indus de cromatica minimalistă și temele muzicale repetitive se va cumula pe termen lung cu lipsa de șarm a poveștii, putând da naștere unui cocktail cam tare de frustrare. Trebuie să recunosc: o persoană cu dragoste pentru paradoxurile perspectivale și o mai mare familiaritate cu domeniul va găsi, poate, subtilități care mi-au scăpat și delicii care mie mi s-au refuzat; din punctul ăsta de vedere, subiectivitatea mea poate n-a cadrat bine cu subiectivitatea jocului. Pentru ceilalți însă, n-ar fi rău să epuizați mai întâi alte variante de pe piață. ▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- puzzle-uri de dificultate crescută, variate și inventive
- preia și îmbină cu succes mecanici diverse
- direcția artistică unică

–
- prezentare narativă naivă
- lipsa stimulilor atmosferici

PE SCURT

The Bridge se adresează în principal celor care vor să-și bată capul cu un puzzle bun, fără să se încurce cu povestea sau atmosfera. Cu o schemă de control simplă, cu stil minimalist de inspirație înaltă, cu niveluri trăsnite și rezolvări paradoxale, e perfect pentru reprize scurte și intense. Un joc după chipul artistului care l-a inspirat: multă reflecție matematică și imaginație perspectivală, fără complicații narative.

7.7

Gen Puzzler **Producător** Ty Taylor, Mario Castaneda **Distribuitor** The Quantum Astrophysicists Guild **Ofertant** GamersGate.com **On-Line** thebridgeisblackandwhite.com

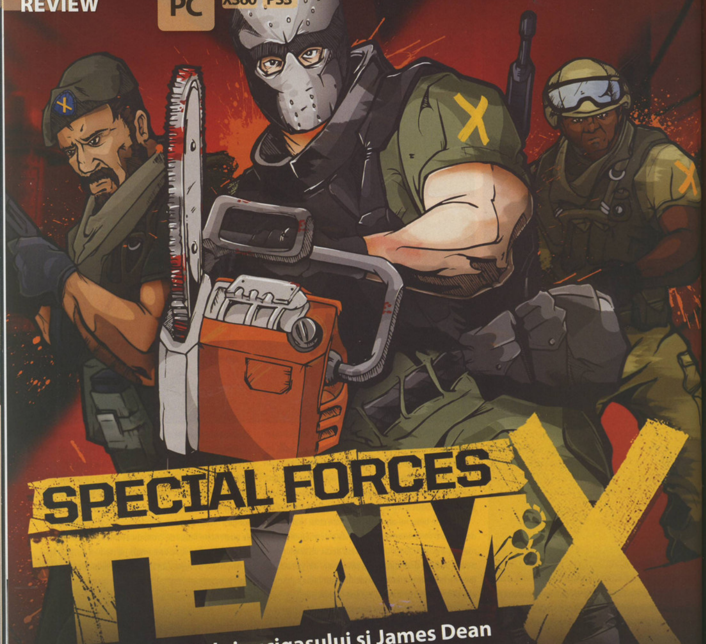
CERINȚE MINIME

Procesor Pentium 4 1,7Ghz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8400

ALTERNATIVA CLOSURE

Cu mai multe elemente de platform, dar și mult mai consistent în definirea unei atmosfere particulare, reușește să aducă și ceva absolut proaspăt în privința mecanicii de joc prin manipularea luminii și a întunericului. Îi lipsește și aerul ocazional obtuz al lui The Bridge, constituindu-se într-o alternativă superioară.

PC X360 PS3



SPECIAL FORCES TEAM X

Contrastul sinucigașului și James Dean

După ce m-am lăsat purtat de valurile industriei indie, până dincolo de limitele general acceptate ca fiind „normale" în cadrul „societății gameristice", a sosit timpul să-mi relaxez puțin creierul, obosit de atâtea crime pixelate și apusuri retro-looking. Da, de această dată voi pune mâna pe mouse și mă voi avânta orbește în toiul unui deathmatch furios, alergând printre gloanțe cu arma în mână. Ce poate fi mai relaxant? Pe bună dreptate, Special Forces: Team X este genul de joc după care tânjeam. Ravaged a fost o dezamăgire cruntă, Hawken refuză să iasă din beta, iar la CS:GO am dezvoltat o toleranță mult prea ridicată – în aceste clipe dramatice, SFTX pare singura soluție viabilă. Și hăis, și cea, și cum o da headshot Kalashnikov-ul!

Când vrei să epatezi cu orice preț

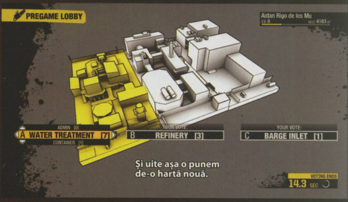
Una dintre cele mai puternice juxtapuneri cromatice este vibranta asociere dintre galben și negru, sau „contrastul sinucigașului". Izbitoare și aproape tulburătoare, în natură, alăturarea unei culori vivace și a unei nonculori sumbre face automat trimitere la un pericol latent, o amenințare reală ce trebuie evitată cu orice preț. Deși SFTX se folosește de efectul psihologic al constrastului mai devreme menționat pentru a-și pune în gardă jucătorii încă din meniul principal, creația studiourilor MicroProse (aduse din nou la viață prin necromanție) și Zombie Studios (cunoscuți pentru Blacklight Retribution) este una din surprizele plăcute ale proaspătului an 2013, o producție reușită și echilibrată, departe de ce aș putea considera a fi „respingător". Originea titlului este pierdută în negura timpului, pe la începutul anilor '90, când MicroProse scotea la înaintare un joc de tactică militară hardcore. Dar, cum natura universală a lucrurilor este schimbarea, Special Forces a primit 20 de ani mai târziu un „Team X" în coadă și a îmbrăcat uniforma unui 3rd person tactical shooter online, extravagant și epa-



Ziceți ce vreți, îmi asum rușinea, dar nimic nu-i mai sănătos ca fuga.



Riddick, Lupul Singuratic ți-a pus gând rău...



Și uite așa o punem de-o hartă nouă.

tant. Grafica toon shaded și acțiunea explozivă propulsează SFTX în topul celor mai alerte jocuri tactice, introducând elemente de gameplay inedite și schimbând din mers cutumele acestui gen. Rezultatul este interesant și, nu de puține ori, spectaculos.



James Dean apreciază SFTX

Special Forces: Team X are o sumedenie de lucruri în comun cu răposatul actor James Dean. Sună bizar, știu, dar încercați să nu aruncați cu apă sfințită spre revistă până când nu găsesc o explicație non-psihotică pentru afirmația mea spontană. În primul rând, atât JD, cât și SFTX sunt două dintre produsele flamboaiante ale culturii media de consum, făcând abstracție de cei aproximativ 60 de ani interpuși.

Acțiunea este puternic stilizată, direcția artistică adoptată făcând trimitere la benzile desenate Splatterhouse, personajele având un aspect comic-realist, aproape caricatural. Apoi, jocul urmează să parcurgă o carieră la fel de scurtă și intensă ca cea a gloriosului actor, așa cum se întâmplă mai mereu atunci când o fabricațiune artistico-ludico-culturală încearcă să revoluționeze peste noapte un stil clasic. Or, Team X aduce în prim-plan câteva elemente de gameplay destul de rar întâlnite în jocurile online destinate PC-ului. Genul tactical shooter a prins mereu bine pe consolă (Gears of War, sună familiar?), iar un titlu exclusiv multiplayer, la fel de alert precum Unreal Tournament, însă dependent de mecanica cover & shoot, începe să semene tot mai mult cu o himeră de pe insula doctorului Moreau. În teorie sună excelent, dar în practică este nevoie de o execuție perfectă pentru a funcționa corect. Totuși, SFTX abundă în conținut și pune accent pe lucrul în echipă, stimulând jucătorii printr-un sistem de progresie accelerată în prezența unui grup de luptă. Pentru fiecare glonț ce își atinge ținta, playerii primesc puncte de experiență, multiplicatorul de grup dublând, triplând sau cvadruplând XP-ul alocat. Nivelul maxim este 40, dar pentru a ajunge acolo sunt necesare foarte multe meciuri și un tsunami de fraguri. Echipamentul și armamentul din dotare reflectă realitatea, spre bucuria iubitorilor de unelte aducătoare de moarte. Multe dintre „vedetele" conflictelor militare moderne sunt prezente, printre ele numărându-se clasicul pistol-mitralieră Kalashnikov, FAMAS, Sig Sauer sau Mossberg 500. Orice armă poate fi personalizată după bunul-plac, în funcție de rolul adoptat pe câmpul de luptă. Accesoriile includ diferite variante de lunete, amortizoare sau încărcătoare supradimensionate. Același lucru este valabil și pentru îmbrăcămintea soldatului, noi piese de echipament militar fiind disponibile cu fiecare nivel de experiență deblocat. Pe lângă tradiționalele grenade, în SFTX există și câini de atac, eficienți atunci când sunt asmuțiți împotriva oponenților ascunși în cover. Din nefericire, metoda nu funcționează întotdeauna, AI-ul defectuos neputând calcula mereu o rută eficientă pentru patruped, de cele mai multe ori acesta sfârșind doborât de o rafală inamică.

Tactical Damage Control

Majoritatea titlurilor moderne amestecă elemente dintr-o groază de genuri diferite, sperând să găsească o formulă stabilă și eficientă. Special Forces: Team X încearcă să fuzioneze acțiunea over-the-top cu tactica team-based și un vârf de evoluție RPG-istică. Armele și echipamentul militar nu sunt singurele avantaje ale unui răcan din trupele de elită, o serie relativ stufoasă de skill-uri si bonusuri – active sau pasive – augmentând abilitățile fiecărui combatant. Folosite strategic, pot face diferența dintre victorie și înfrângere, prin răsturnarea balansului de forțe. Cum cele mai multe schimburi de foc se desfășoară la adăpostul oferit de mediu, producătorii jocului s-au concentrat pe rafinarea mecanicii de cover. Rar mi-a fost dat să întâlnesc un control atât de cursiv și natural, acțiunile personajului potrivindu-se perfect cu



Să nu ziceți că nu aveți de unde alege...





Grivei, glorioasa armată americană este mândră de colții tăi!

intenția jucătorului, fără greșeli cauzate de buguri stupide. Mișcarea de la un punct de cover la altul se face ușor, fluid, fără bătăi de cap. Pentru un sniper, de exemplu, acest lucru este esențial. Tactica nu se rezumă doar la relocare și ambuscadă, una din cele mai eficiente metode de suprimare a inamicului fiind înconjurarea și menținerea unui baraj constant de foc, până când trăgătorii de precizie reușesc să elimine „chirurgical" țintele periculoase. Rolul asumat de fiecare jucător depinde în totalitate de loadout, abilitățile și armele stabilind gradul de eficiență în diferite ipostaze tactice.

„Cine stăpânește harta, orez primește!" Generalul Măo Măo Jiào Shēng , 1212

Am lăsat la final cel mai interesant feature al jocului, și anume posibilitatea alcătuirii unui câmp de luptă la începutul fiecărei runde. Jucătorii supun la vot trei segmente diferite de hartă, generând de fiecare dată noi rezultate, cu multiple abordări tactice. Deși numărul de combinații posibile pare destul de mic, efectul direct se face repede simțit in-game. Unele zone necesită arme eficiente la distanță scurtă și medie, făcând posibile atacurile rapide, din mișcare, pe când altele sunt poligoane de antrenament pentru sniperi. Așadar, lucrul în echipă devine esențial supraviețuirii, aidoma tacticii de grup dintr-un conflict militar real. Este destul de dificil să stăpânești fiecare segment de hartă folosind un singur loadout, dar comunitatea de jucători a înțeles repejor că soluția succesului este diversitatea și sprijinul reciproc. Din loc în loc, jocul spawnează o „super-armă", capabilă să încline balanța victoriei spre echipa care intră în posesia acesteia. Sfatul meu este să găsiți rapid un locșor bun pentru cover atunci când se aude zumzetul servomotorului țevilor rotative din componența unui minigun. Am găsit enervantă discrepanța dintre unele arme, câteva tipuri de rank 1 depășind cu mult eficiența suratelor de nivel mai mare. Însă cea mai gravă problemă a jocului, „minusul scârțâitor", este ganking-ul de prost gust. Din păcate, câteva zone permit prea ușor dominarea locației de respawn, făcând aproape imposibilă revenirea echipei imobilizate. Or, aici nu mai este vorba de o tactică eficientă, ci de un exploit lăsat descoperit de producători. Să scoți capul în fața unei arme cu lunetă e sinucidere curată, dar să o faci atunci când pe o singură hartă se războiesc concomitent până la patru echipe ține de domeniul demenței – imaginați-vă un Mexican standoff cu arme de asalt, câini de luptă și grenade. It's violent, esse! Pe lângă obișnuitele moduri CTF, TDM și CP, Special Forces: Team X introduce în ecuație Hot Zone și High Value Target. HZ presupune controlul unor noduri cheie, pe când HVT necesită eliminarea unui anumit player. Cele două moduri nu sunt tocmai originale, dar reușesc să diversifice puțin oferta de măcel virtual din SFTX.



Paroxism în galben și negru

Jocul zămislit de Zombie Studios se înscrie în rândul hoardei de titluri online apărute recent, deși reușește să atragă atenția printr-o serie de elemente interesante și bine implementate – semn că producătorii au învățat ceva din Blacklight Retribution. Să fie „contrastul sinucigașului" sau stilul grafic trăznit? Okey, știu sigur că nimeni nu s-a mai îndrăgostit de meniul jocului – trec printr-o fază, e dificil. Atunci, sistemul de cover foarte bine pus la punct? Multiplele posibilități tactice și strategice oferite de hărțile mereu în schimbare? Armele? Nu am un răspuns exact, căci nu găsesc o întrebare potrivită. Oricum, SFTX este un titlu binevenit oricând pe HDD-ul meu, reușind să livreze ore bune de distracție explozivă, la adăpostul unei furtuni de gloanțe și schije. Sper doar să dureze mai mult decât arătosul James „Effing" Dean. ▶ **Aidan**



Tu îl arăți cu degetul, iar eu îi zbor țărtăcuța!

VERDICT LEVEL

- amestec reușit de acțiune furibundă și tactică cerebrală
- grafică vibrantă și control impecabil
- arsenal impresionant, posibilitatea „amestecului" de hărți

- mici glitch-uri vizuale
- diferențe minore între armele low și cele high level

PE SCURT

SFTX poate, cu puțin efort, să evite sucombarea predestinată majorității jocurilor din aceeași specie. Este dinamic și oferă suficient conținut pentru a ține jucătorii lipiți de monitor o bună bucată de timp.

8.3

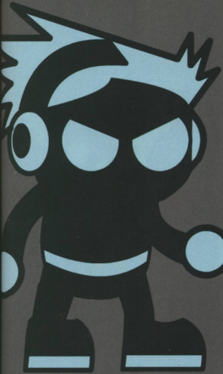
Gen Online Tactical Shooter **Producător** Zombie Studios **Distribuitor** MicroProse **Ofertant** store.steampowered.com **Online** zombie.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual core 2.4 GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** Geforce 8800 GT

ALTERNATIVA BLACKLIGHT RETRIBUTION

Dacă sunteți curioși să vedeți cu ce și-au mai ocupat timpul cei de la Zombie, atunci BR este alegerea perfectă. În plus, are cea mai tare muzică în main menu. Oh, nu din nou...



Rush Bros

Mix & Play that MP3

Atunci când jocurile combină armonios elemente dinamice de gameplay cu muzica din colecția personală, rezultatul este inedit și, de cele mai multe ori, spectaculos. Astfel de jocuri au tendința să îți intre adânc în nucleus accumbens, creând o stare de dependență profundă si plăcere acută. Am pățit-o pe pielea mea cu Audiosurf, când parcurgeam într-un decor disco-psihedelic cam tot ce ținea de Major Lazer, de cel puțin trei ori pe zi. Acum, încercați să vă imaginați acțiunea din titlul mai devreme amintit, transpusă într-un platform racer 2D, influențat artistic de jocuri precum Symphony, Pixel Prospector sau Thomas Was Alone. Ați reușit? Bun, înseamnă că Rush Bros o să fie pe placul vostru.

Funky

Pe scurt, Rush Bros este un platformer indie în care viteza de reacție și puterea de concentrare primează. Deoarece scopul jocului este parcurgerea cât mai rapidă a unui nivel împânzit de obstacole, acuratețea controlului are un rol foarte important. Din acest punct de vedere, RB stă foarte bine, mișcările și salturile personajelor de pe ecran fiind precise, răspunzând fără delay comenzilor din tastatură sau controller. Jocul nu se „obosește" cu un storyline, apelând în schimb la un level design inteligent, prin împletirea muzicii alese de jucător cu elementele stilistice din alcătuirea nivelurilor. După cum dictează moda, și Rush Bros se definește printr-o grafică minimalistă – lucru care nu îmi displace, cât timp motivația este una de natură artistică. Am ales să butonez jocul obscurului studio XYLA Entertainment folosind drept fundal audio OVERWERK – „Daybreak", fiindcă un joc despre muzică și viteză nu putea să injecteze altceva în difuzoarele căștilor. În gândirea mea sinestezică, grafica fluorescentă se potrivește de minune cu o melodie dinamică, căci Rush Brothers este, indubitabil, menit să pulseze energie în timpanele noastre.



„Cu puterea muzicii, voi trece de această barieră!"



Piu-piu! Zgomote și lasere!

Rush, rush, baby!

Deși jocul se autorecomandă ca fiind un „groundbreaking Platform racing game", în absența muzicii antrenante, senzația de viteză lipsește cu desăvârșire. Totuși, puzzle-urile prezente se rezumă (de cele mai multe ori) la coborârea unei platforme sau la deschiderea unei porți, iar moartea prin căderea în țepi/lavă/sludge este doar o „fază" temporară, lucru care facilitează traversarea obstacolelor cu ușurință. Adevărata bătălie contra timp are loc în split-screen. Nimic prea complicat: aceleași niveluri, ecranul tăiat pe jumătate și o cursă nebună după cel mai scurt parcurs și cele mai eficiente power-ups. Dacă tot am deschis subiectul power-ups, m-a distrat copios inversarea controlului pentru oponent, o abilitate extrem de utilă când acesta execută o săritură complicată. Altminteri, producătorii puteau implementa ceva mai multe bonusuri, numărul celor disponibile fiind limitat, pentru un joc atât de...funky. Pe de altă parte, majoritatea zonelor arată chiar bine, necesitând scheme complexe de sărituri, dash-uri și o bună coordonare mână-ochi. Culorile alese te duc cu gândul la o discotecă, prin contrastele „sinucigașe" de negru-roșu sau negru-galben, iar grafica 2D perfect aplatizată amintește de un poster. Din păcate, versiunea pusă la dispoziție de XYLA a venit fără un mod multiplayer online, pe care îl găsiți în demo-ul de pe site-ul oficial și versiunea retail a jocului de pe GamersGate.com, iar în curând și pe Steam. Să fiu sincer, split-screen-ul mi-a fost suficient pentru a priza o doză zdravănă de Rush Bros. Nu-i deloc rău, e chiar haios în compania MP3-urilor preferate. ▶ **Aidan**



Sludge verde... Sigur nu-i bun pentru băiță.

VERDICT LEVEL

+
- funky, colorat și fluorescent
- împletirea acțiunii cu MP3-urile preferate

−
- nu este dinamic fără o melodie antrenantă
- unele detalii par nefinisate

PE SCURT

Rush Brothers este un joc colorat și haios, un mix interesant între platforming, muzica preferată și adrenalina unei curse de parkour bidimensional.

7.4

Gen Platform racing **Producător** XYLA Ent. **Distribuitor** XYLA Ent. **Ofertant** GamersGate.com **Online** myxyla.com

CERINȚE MINIME

Procesor 1.2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Video** DirectX 8

ALTERNATIVA AUDIOSURF

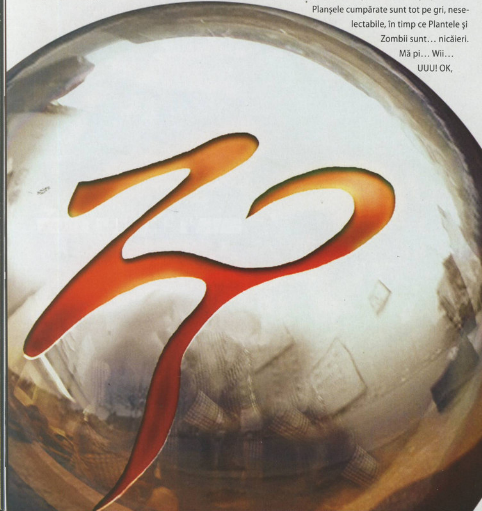
Lipsa acestui joc din atenția oricărui audiofil cu înclinații gameristice este inacceptabilă. Am zis!

ZEN PINBALL 2™

Plătim, descărcăm, instalăm și jucăm? Țeapă!

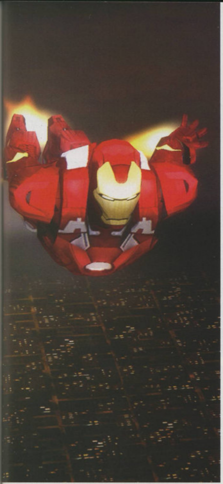
Aveam o poftă de o flipperealǎ de calitate de mult timp. Dacă urmăriți secțiunea de mini-jocuri, știți că le-am și căutat activ pe plaiurile gratuisciene. Fără prea mare succes, pentru că pinball-urile se pare că dau dureri de cap producătorilor care doresc să le simuleze cât de cât corect. Așa se face că apariția lui Zen pe câmpiile liniștite (mult prea liniștite) ale eShop-ului Wii U-ului a fost primită de mine cu bucurie. Ba chiar l-am și anticipat și, la nici ore de la lansare, l-am descărcat, gratuit (?!), de pe magazinul online al consolei. Instalez, revin în meniu și selectez noua pătrățică (shortcut) creată. Aaa... deci interfața e gratuită și jocul vine cu 4 demo-uri, dar, dacă vrei să deblochezi o masă de joc, atunci trebuie să o cumperi. Foarte bine, apăs butonul Home și revin în eShop (poți face asta chiar și fără să oprești jocul), mă duc pe „View Add-On Content" și bum!, demouri downloadabile gratuit la oricare din cele peste 15 planșe, toate cumpărabile separat sau în pachete de câte patru. Am încercat demo-urile cu care a venit jocul, toate pe aceeași temă, eroi Marvel, și am decis că nu sunt de mine (o să vedeți mai încolo și de ce), așa că, fără să mai stau pe gânduri, am cumpărat pachetul de 4 numit Clasic plus Plants Vs. Zombies, asta pentru că iubesc jocul original și până apare doiul accept orice ca să umplu golul.

Plătesc, downloadez, dau să revin în joc și... țeapă... trebuie să restartezi jocul dacă vrei ca add-on-urile să se instaleze. Păi bine, măi golane! Înapoi în meniu, înapoi în joc, „updating", OMG, OMG! Țeapă doi! Planșele cumpărate sunt tot pe gri, nesselectabile, în timp ce Plantele și Zombii sunt... nicăieri. Mă pi... Wii... UUU! OK, ceva nu a mers, mă duc înapoi în magazin, „nu, domn'e, sunt cumpărate și downloadate". Mă duc în meniul de management al datelor consolei și dezinstalez add-on-urile jocului. Mă duc înapoi în magazin, mai downloadez o dată și reinstalez. Țeapă trei! Dezinstalez tot, reinstalez tot și reintru. Țeapă se întoarce! Eram plin de draci și cu mailurile de amenințare deschise, atât către Nintendo, cât și către studiourile Zen, când, mă trăsnește: trebuie să downloadezi și demo-ul, iar când cumperi o planșă, de fapt, ce downloadezi este doar un activator. Așa a fost. Trebuia să visez în stele că așa trebuia să fac. Măcar dacă acel activator ar avea doar câțiva kilo, și nu zeci de megi, astfel încât să realizezi că ceva e în neregulă... Dar chiar și așa, majoritatea meselor apar în meniul jocului, doar că nu pot fi selectate, ceea ce te face să crezi că sunt deja parțial acolo. Un sistem mai cretin ca acesta mai rar am văzut. După ce că durează 45 de minute, asta dacă știi ce faci, să intri pe eShop, să selectezi pe acolo ce vrei și să plătești, să descarci și instalezi, atât Nintendo, cât și Zen îți mai pun și bețe în roate și nu te ajută cu niciun element vizual privitor la cum trebuie să faci sau ce nu a mers. Urât, jegos! Mi-a luat 3 ore pline de draci să pornesc un amărât de pinball. Dacă ar fi mers piratat, sunt convins că ar fi fost mult mai simplu de instalat.



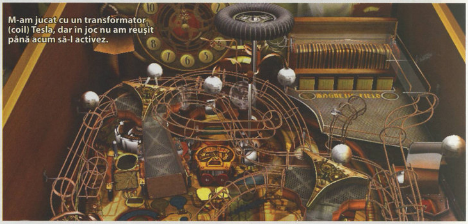
Tesla

Prima planșă din pachetul clasic se numește Tesla și are ca temă invențiile marelui fizician cu același nume. O idee genială, pentru că, cine s-ar fi gândit, bilele de metal și traseele de sârmă merg perfect cu experimentele acestuia. Designul tablei este extraordinar și îmbină stilul victorian cu cel steampunk (aici mai mult electric decât cu aburi) cu succes. E o plăcere să privești dinamurile, becurile și aparatele de stil vechi, transformatoarele și mecanismele prezente aici. Pe lângă grafica impresionantă, atât prin calitatea texturilor, cât și prin rezoluție (sau poate printr-un AA foarte bine făcut), primul lucru pe care l-am observat a fost faptul că în partea de jos a planșei bilele prind traiectorii pe care eu nu prea le-am văzut în realitate. Paletele, sau manetele, dacă mă iau după Wikipedia, cu care încerci să controlezi bilele, le trimit, când folosești vârful lor, pe un unghi prea deschis. Praștiile (slingshot în engleză) triunghiulare





Nu numai mesele sunt frumoase, şi camerele în care se află sunt interesante.



M-am jucat cu un transformator (coil) Tesla, dar în joc nu am reuşit până acum să-l activez.

de deasupra paletelor sunt prea puţin forţoase, ceea ce face de multe ori ca bilele să danseze ireal deasupra „morţii". Apoi se mai întâmplă ca bilele să prindă efect sau să îşi păstreze impulsul, momente foarte interesante de altfel, dar la fel de rare în realitate. Reacţii care dau şi o senzaţie de bilă uşoară, deranjantă pentru orice obsedat care se ducea la bancă şi schimba hârtie pe fişicuri deoarece casierii nu aveau suficientă monedă pe cât voiau ei să se joace. Bilele flipper-elor adevărate sunt grele şi, chiar dacă nu le atingi, le simţi forţa. Paletele, la fel, pe lângă timpul de răspuns şi viteza cu care se activează, impresionează cu puterea lor. Un pinball bun este satisfăcător atât vizual, cât şi auditiv doar prin mişcare şi ciocniri.

Presupun că cei care au produs titlul aici de faţă joacă pinball, dar nu cred că sunt cu adevărat pasionaţi. Nu cred că stau cu zecile de ore la un aparat real, pentru că altfel ar fi simţit instinctiv diferenţele de care vă povestesc şi ar fi tweak-uit mesele digitale pentru a le aduce mai aproape de adevăr. Pentru obsedaţii care sunt în stare să joace până se face coadă în spatele lor, coadă care ajunge să înconjoare aparatul şi se transformă în fani (nu mi s-a întâmplat decât o dată, de două ori, dar era o plăcere să-i privesc pe maeştri), aceste diferenţe vor conta. Dacă nu aţi jucat însă pinball în realitate, nu o să vi se pară nimic ciudat aici. Fizica nu e neapărat greşită. Adică, ce mare lucru, ca producător, dacă alegi, poţi folosi o bilă care să permită efecte vizibile şi o poţi lovi în aşa fel încât să imprimi astfel de manifestări. Apoi, la fel şi cu paletele. O mică ovalizare a lor spre vârfuri va duce la traiectoriile văzute în joc. Cu slingshot-urile la fel. Relaxezi un pic contra aplicată bilei şi eşti acolo. Dacă nu aş fi jucat obsedant flipper-ul amărât venit gratuit cu XP-ul, probabil aş fi spus că atât se poate pentru moment... dar nu. Pinball-ul 3D (ha-ha!, dacă ăla era 3D, mă întreb cum ar trebui să-l numim pe acesta) din mai vechiul Windows încă dă lecţii. Traiectoriile bilelor în partea de jos a tablei sunt mult mai aproape de adevărul ales de producătorii de planşe reale. În plus, bilele din vechiul Pinball 3D se simţeau grele. Nu ştiu cum au reuşit, pentru că l-am reinstalat pe 7 şi din punct de vedere grafic... e penibil prin comparaţie. Bila e doar un rotund, colorat inteligent, care se plimbă de colo-colo.

Aşa se face că, iniţial, am fost un pic dezamăgit, dar asta doar până mintea mi s-a acomodat cu digitalu'. Cu cât învăţam mai mult din planşă, cu atât mi se părea mai interesantă. Bila parcă se încarcă (cu electricitate) cu cât o ţii mai mult în joc. Prinde viteză şi impuls şi ajunge să pară de neoprit. Gameplay-ul se antrenează şi escaladează. Jocul curge şi pentru că această masă vine cu turnante numeroase, plasate pe traiectorii uşor de accesat. În plus, ca orice planşă care se respectă, vine şi cu... poveste – în cazul nostru, experimente şi invenţii ce trebuie accesate şi duse la bun sfârşit.



Jocul arată foarte bine chiar şi când camera face zoom pe elementele planşelor.

Partea bună a flipper-elor digitale este că aici nu ai limite. Poţi implementa tot ce-ţi trece prin cap. Cu timpul, am observat însă că tot cele apropiate de realitate sunt cele mai frumoase. Când arunci mici eroi care se plimbă de colo-colo ca nişte soldăţei supracoloraţi, sau mai ştiu eu ce efecte ciudate şi imposibile, într-un astfel de joc, eşti mai repede distras. Când însă tot ce vezi este la limita posibilului şi începi să te gândeşti dacă s-ar putea face aşa ceva în realitate şi cum.. atunci deja ştii că ai în faţă o planşă bună. Iar Tesla este chiar acolo. Mecanismele şi viteza te ţin într-un oau! continuu, iar în colaborare cu muzica, un fel de misiune imposibilă mixată cu triluri de prin anii '30-'40, reuşeşte să creeze chiar şi tensiune. Una de neegalat când încerci să baţi un record.


Ce mult contează perspectiva. Planşa pare simplă, chiar golaşă, văzută aşa.

El Dorado şi V12

El este a doua planşă din pachetul Clasic. Un tip de planşă care mie mi-a displăcut dintotdeauna. Nu pentru că nu e bună ca „poveste" sau din punct de vedere tehnic /competiţional, ci pentru că utilizează nişte plastice şi o lumină preponderent verde, de baltă, aşa, care mie nu mi-au plăcut niciodată. În realitate, am ocolit aceste mese mereu pentru că-mi dădeau o impresie de ieftin, murdar sau neîntreţinut. Aşa se face că El a prins mai greu, deşi nu pot să nu remarc talentul celor de la Zen în a reda acest tip de pinball-uri. Primul lucru pe care-l observi este că planşa este puţin mai lată, iar acum marele pericol vine de la scurgerile din spatele paletelor, şi nu de la partea centrală (spaţiul dintre cele două flippere principale), aşa cum se întâmplă pe Tesla. Spaţiu care e oricum mult mai strâmt pe planşele Zen decât în realitate. Un compromis pe care eu nu-l văd ca pe un minus. Imediat realizezi că şi „save ball"-ul este mult mai greu de activat. Dacă la Tesla „tot" ce trebuia să faci era să trimiţi bila cu destulă forţă pe un culoar pentru a învârti un „dinam" (un spinner ca oricare altul) de cel puţin 25 de ori, în El trebuie să scrii JADE trimiţând bila pe 4 culoare diferite. Iniţial pare foarte greu, dar realizezi repede că poţi muta stânga-dreapta luminile din spatele literelor şi astfel îţi faci munca mult mai uşoară. După ce ajungi să te obişnuieşti cu noul „save ball", planşa începe să crească până când o va şi depăşi pe Tesla. E mai activă şi implicit mai distractivă. Misiunile sunt mult mai uşor de activat, dar şi foarte variate. Evident, comorile sunt peste tot, iar dacă în Tesla te bucurai şi la un 2 milioane cu prima bilă, aici 5 milioane nu înseamnă nimic. Până la urmă, El Dorado m-a câştigat cu nebunia în crescendo pe care o dezvoltă, dar şi datorită izului de Indiana Jones pe care îl emană. Muzica fiind din nou foarte bine aleasă.




Văzută de aici însă, parcă nu se mai termină.

Pentru iubitorii de motoare şi maşini, planşa V12 este pornografie curată. Pistoane care pot fi puse în mişcare, suspensii, ţevi de eşapament, radiatoare, curele de transmise, turbine, grile şi aşa mai departe. Ce să mai, o maşină întreagă a fost demontată, piesele fiind reaşezate după nevoie şi cu mult bun gust pentru a forma trasee şi situaţii interesante. V12 este şi cea mai dificilă masă pe care am încercat-o, în primul rând pentru că save ball-ul e greu de activat, dar şi pentru că ţintele şi traseele sunt pretenţios amplasate. V12 este o planşă foarte aproape de cele reale, pe care trebuie să

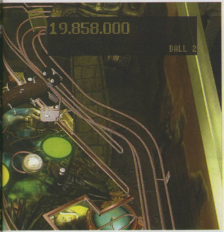
ALTE VERSIUNI PE ALTE PLATFORME...

Versiunea PS3/Vita este foarte asemănătoare cu cea Wii U şi orice masă, odată cumpărată pe una dintre aceste platforme, poate fi downloadată şi jucată gratuit şi pe cealaltă. Dacă am înţeles bine, până şi scorurile sunt comune. Versiunea 3DS este, logic, în 3D, iar lumea spune, la fel cum spune despre toate, de altfel, că nu este o simplă portare. Producătorii chiar s-au folosit de veleităţile consolei. Versiunile iOS şi Android sunt aproape identice şi foarte bune în deplasare. Versiunile pentru Xbox 360 şi Windows 8 (oau!, un exclusiv W8…) se numesc Pinball FX 2, fiind şi ele foarte aproape de ce am prezentat aici. Versiunea W8 vine, de altfel, şi cu o masă gratuită. Iar cei care au achiziţionat primele versiuni ale jocului îşi pot upgrada toate mesele achiziţionate la versiunea 2 – grafică şi fizică mai bune – fără niciun alt cost.


Dacă reuşeşti să urci bila pe această platformă, eşti bogat.



V12. Supermașină!





Multiball-ul se activează cu ajutorul NOS-ului.

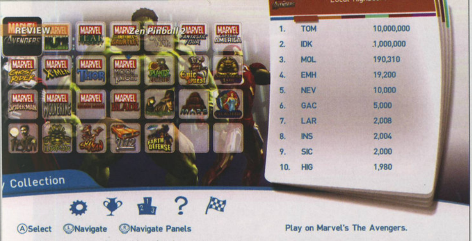
o înveți pentru ajunge departe, și chiar și așa poate fi necruțătoare. Aici, coordonarea mână-ochi și reflexele rapide contează foarte mult. Nu neapărat lucruri rele. Sunetul este din nou la mare înălțime, iar felul în care se aud derapajele, turbina, NOS-ul, scârțâiturile roților și așa mai departe, face toți banii.

Tehnicalități

Cu o simplă mișcare sus-jos sau jos-sus poți muta imaginea de pe TV pe ecranul controlerului-tabletă și invers. O scamatorie impresionantă, ajutată și de sunetul care se mută și el automat de pe TV pe tabletă sau invers. Deci, în caz că vecina a venit în vizită pentru a se uita la telenovelă pentru că i s-a furat tv-ul (orice asemănare cu personaje și fapte reale este pur întâmplătoare), poți oricând să te retragi pe controler. La ce nu mă așteptam a fost faptul că, odată dat la maximum, vibrațiile sunetului mai adaugă un layer de realism. Gâjâitul bilei pe planșă și vibrația fină anexată am crezut că nu pot fi reproduse de nimeni într-un joc electronic, dar uite că se poate. Și că tot vorbim de vibrații, cele produse de motorașele încorporate nu prea îmi plac. Când bila lovește ciupercile (bumper-ele) sau alte ținte, sunt prea puternice, neconforme cu realitatea. Pe de altă parte, când miști masa (tilt în engleză), vibrațiile sunt foarte interesante. Nu se aseamănă, logic, cu cele din realitate, dar sunt un bun indicator pentru cât mai poți împinge. Mișcarea mesei se poate face cu maneta din partea stângă, care poate fi mutată pe orice direcție pentru a da un brânci analog „aparatului". Implementare fără cusur, care bate la cur orice simplu buton sau butoane asignate acestei funcții în alte jocuri de gen. După ce joci suficient, ajungi să simți când bila ia, sau va lua, o traiectorie nedorită și vei începe încet, încet, dacă ai suficientă prezență de spirit, să miști masa pentru a schimba aceste traiectorii. Aruncați un ochi pe youtube la profesioniști, o să vă surprindă cât de des apelează la astfel de mișcări. Și în realitate, și în joc, dacă miști masa prea puternic, un mecanism va... suspenda acțiunile posibile și vei pierde bila, pentru că nimic nu va mai funcționa. Astfel, orice mișcare mai brutală vine și cu o doză serioasă de risc, de care trebuie să ții cont. Din păcate, sau nu, jocul este mult prea iertător, dar măcar își păstrează dificultatea în momentul în care încerci așa ceva și e clar că deja ai ajuns la alt nivel când începi să te folosești de această funcție.



Dacă pe celelalte platforme multyplayerul local e posibil numai în mod hot seat, pe Wii U poate fi concomitent. Unul pe tabletă, celălalt pe TV, cu un controller Pro.



Cineva care a trebuit să le colecţioneze pe toate...

PREŢ ŞI ACHIZIŢII REFLEXE

Iniţial, cele 8 lire sterline, cât am dat pe pachetul Clasic, cu 4 mese incluse, dar mai ales cele 2.4 date pe Plants vs. Zombies, mi s-au părut prea multe. După 20 de ore am realizat însă că încă mă jucam prima planşă pe care o deschisesem (Tesla) şi că nici nu-mi trecea prin cap să trec mai departe. Aşa că am reconsiderat. Dacă pinball-ul este pasiunea voastră, preţul e penibil. După o tură pe forumurile jocului, mi-am mai luat o planşă, recomandată de comunitate, o achiziţie reflex, sau „impulse buy", cum zice americanul când se referă la ceva care costă atât de puţin, încât nu-ţi pasă şi îl cumperi fără să te gândeşti. O filozofie aplicată cu succes de Apple. Şi pe bună dreptate, 2.4 lire înseamnă ~12 lei, mai ieftin decât un bilet la film.

Să revin un pic. Privit pe controler, jocul arată la fel de frumos, dacă nu chiar şi mai frumos, iar camera are 9 presetări posibile (indiferent de locaţie – controler sau TV). Unele urmăresc bila, altele schimbă unghiul, altele îţi arată toată planşa. Mod în care am şi ales iniţial să joc, pentru că aşa, mă gândeam, o fac şi în realitate. Am realizat însă că, de fapt, ochii noştri focalizează rapid şi precis pe porţiunile pe care se plimbă bilele. Până la urmă, am schimbat pe o vedere mai largă, dar care urmărea bila. Bineînţeles că e dificil să joci aşa, pentru că de multe ori nu vezi paletele, iar bila cade câteodată cu mare viteză. Cu timpul însă, vei şti exact unde se va duce şi nu vei mai simţi nevoia să le vezi din timp pentru aprecieri corecte sau de fineţe. Un compromis forţat de faptul că toate pinball-urile sunt în realitate aşezate în stil portret, în timp ce ecranele televizoarelor sunt exact invers (wide). Chiar şi cel al gamepad-ului este aşa. Ce frumos ar fi fost să pot roti TV-ul (gen pivot) la 90 de grade şi să am o opţiune în joc de a roti imaginea. Deh, mă întreb, dacă versiunea de pe Windows 8 poate fi jucată aşa...Compromisul este făcut şi datorită faptului că planşele celor de la Zen sunt foarte pline şi, chiar dacă televizorul este mare, tot e deranjant pentru ochi să focalizeze detalii atât de mici. Aşa – cu camera urmărind bila – poţi vedea mult mai bine ce se întâmplă. Dar, poate şi mai important, îţi poţi relaxa ochii. Rar mi se mai întâmplă să mai uit de timp când mă joc. Să mi se încleşteze degetele pe controler, sau să uit să mai respir. Aici însă... momentele în care eşti aproape de a depăşi un scor de top 10-20 all time sunt de neegalat. Nici măcar cu Visa. Şi că tot veni vorba, jocul vine cu clasamente peste clasamente. De la cele locale, în care te semnezi ca pe timpuri, cu maximum 3 caractere, lucru care mi-a şi adus aminte de rădăcinile pseudonimului meu din



Nu pare impresionat, trebuie să schimbăm.

Level, la cele online: săptămânale, pe ţări, all time, pro (toate planşele jucate) şi aşa mai departe...

Shaman şi Plants vs. Zombies

Shaman este o planşă interesantă în care tu, un zeu, trebuie să convingi un trib şi shamanii lui cum că exişti şi eşti demn de luat în seamă. Cu cât produci mai mult „prăpăd", cu atât sunt mai convinşi. Îmi place povestea şi ce se întâmplă, cu uragane ce trebuie pornite şi stimulate, cu un save ball uşor de activat, dar greu de menţinut pentru că durează puţin, iar scurgerile atrag bilele ca magneţii... da, cu ritmuri tribale şi nu mai puţin de 6 palete. În realitate, nu am găsit niciun flipper cu mai mult de 4 şi iniţial am avut impresia că producătorii pur şi simplu nu au mai ştiut ce să mai introducă. În timp însă, am ajuns să le apreciez pe fiecare în parte şi nu-mi mai pot imagina această masă fără ele. Planşa



Zombiezzz are comming!



Şamanii aşteaptă curioşi.



este mult mai frumoasă vizual decât El Dorado, dar nu ajunge la spectaculozitatea acesteia. În plus, aici chiar trebuie să te deprinzi a mişca tabla, dacă vrei să ajungi departe. Un lucru nu tocmai rău, dar care face planşa grea şi frustrantă la început.

Plants vs. Zombies este de departe cea mai „dulce" planşă din cele pe care le-am testat. Cu misiuni frumoase, cu turnante nenumărate, toate importante, pentru că pe ele plantezi florile şi tot ele sunt şi culoarele pe care zombii se vor apropia. Transpunerea universului PvZ este făcută cu cap, iar cei care îndrăgesc sursa originală se vor bucura la fiecare zgomot, apariţie şi efect. Planşa face parte din cele fantastice, imposibil de reprodus în realitate (sau, mai ştii, cu câteva proiectoare 3D...), dar, pentru că am investit o parte din sufletul meu în acest univers, mi-a fost mult mai uşor să o accept. Astfel, prin comparaţie cu cele Marvel şi eroii lor, faţă de care sunt cât se poate de indiferent (ca geek, Tesla mi se pare mai erou şi mai interesant decât toţi Minunaţii la un loc), planşa PvZ mi-a devenit repede dragă. Asta până când un bug (cred) mi-a stricat bucuria. Toată lumea spune că planşa este una dintre cele mai uşoare existente şi chiar aşa este dacă te uiţi la scoruri şi la ce spune şi joacă lumea pe internet. În cazul meu însă... kickback-urile şi save ball-ul, activabile (cică) după ce trimiţi bila de 4 ori pe anumite turnante, nu se activează. Iar scurgerile de pe această planşă nu sunt tocmai greu de „nimerit", în timp ce unele turnante aruncă bilele exact între palete. Astfel, nu am fost în stare să mă apropii nici măcar de locul 50 în topul all time, în timp ce pe toate celelalte planşe am reuşit, cu muncă şi răbdare, e adevărat, să mă duc până în top 10. Păcat!

Pinball-ul, mai ales cel digital, cere răbdare şi planşe bune, iar pentru mulţi sunt convins că pare un joc prostesc. Dai nişte bani ca să apeşi două butoane pentru a lovi cu 2-3 palete o bilă. Penibil! Asta până te prinde şi începi să-i înveţi din secrete. Începi să realizezi cât de mult seamănă cu un sport în care reacţiile, anticiparea şi experienţa te duc mereu mai departe. În plus, o planşă bună ar trebui să te surprindă cu evenimente noi chiar şi după 20 de ore de joacă. Flipper-ele, deşi nu par, sunt jocuri adresate gamerilor hardcore. Aici nu pleci de la ideea că vei termina jocul, pentru că inevitabil vei pierde, la fel ca la tetris, aici pleci de la ideea că vei face mai bine şi joci mereu pentru scor. În plus, multe dintre planşe pot fi neiertătoare dacă eşti ghinionist. Pentru că, până la un anumit punct, când experienţa pe acea masă va începe să-şi spună cuvântul, pinball-ul este şi un joc de noroc.

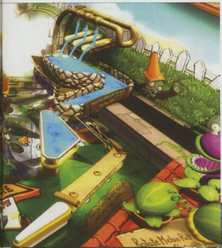
Când ajungi însă să te baţi pentru primele poziţii în clasamente, flipper-ele celor de la Zen, ca şi cele din realitate, de altfel, dezvoltă o tensiune inegalabilă de niciun alt joc (Raluca mi-a şi spus de câteva ori, „nu mă mai uit că mă stresez"; apropo, jocul este şi unul dintre acelea la care priveşti cu plăcere când altcineva se joacă) şi de fiecare dată când te autodepăşeşti adrenalina curge în valuri. ▶ **ncv**



Câteodată explicaţiile sunt cât se poate de clare.



Studiourile Zen câştigă bine, dar şi cheltuie pe măsură. 3 mese Star Wars sunt pe vine.




The Avengers

VERDICT LEVEL

+
- grafica, ideile, sunetul, clasamentele
- mecanisme la limita posibilului
- bună implementare a tilt-ului

−
- bile câteodată uşoare şi „lipicioase"
- praştii (sling-uri) prea puţin „întinse"
- ricoşeuri mai puţin logice în anumite momente

PE SCURT

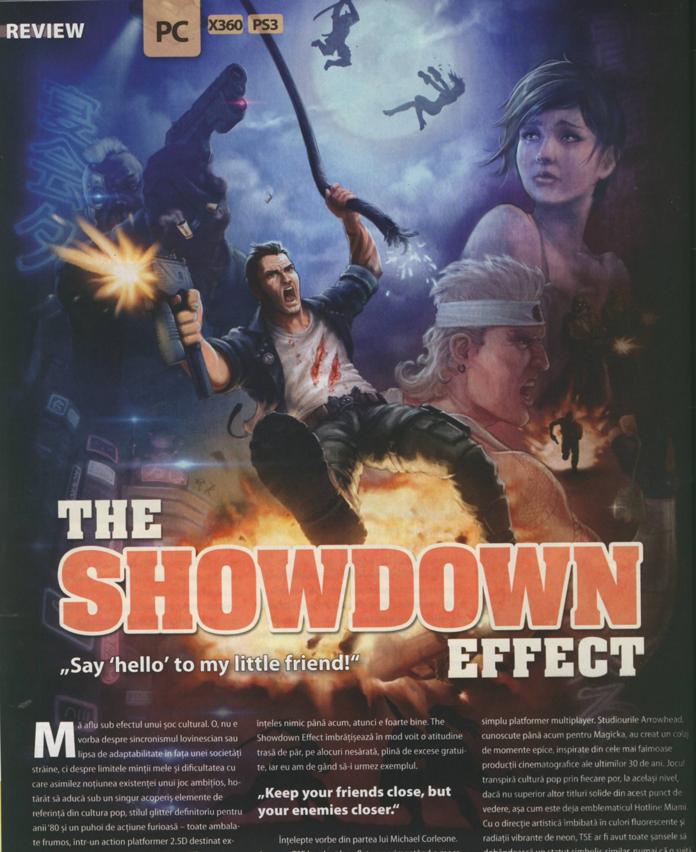
Zen Pinball 2 vine cu cele mai bune de mese de pinball electronice de pe piaţă, nu simulează perfect, dar recuperează pe partea de artistic - idei, grafică, muzică etc

8.6

Gen Pinball **Producător** Zen Studios **On-Line** zenpinball.com

ALTERNATIVA 3D PINBALL SPACE CADET

Venea gratuit cu Windows XP şi poate fi instalat la fel de gratuit şi pe 7. Iniţial o să vi se pară penibil, nu a îmbătrânit prea frumos şi este şi un pic prea lent pe 7. Dar rămâne unul dintre cele mai bune jocuri de gen de pe toate platformele.



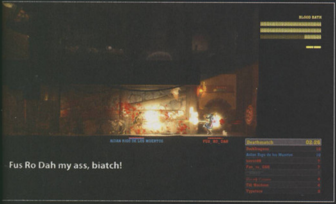
THE SHOWDOWN EFFECT

„Say 'hello' to my little friend!"

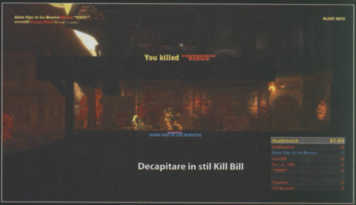
Mă aflu sub efectul unui șoc cultural. O, nu e vorba despre sincronismul lovinescian sau lipsa de adaptabilitate în fața unei societăți străine, ci despre limitele minții mele și dificultatea cu care asimilez noțiunea existenței unui joc ambițios, hotărât să aducă sub un singur acoperiș elemente de referință din cultura pop, stilul glitter definitoriu pentru anii '80 și un puhoi de acțiune furioasă – toate ambalate frumos, într-un action platformer 2.5D destinat exclusiv măcelului în grup. The Showdown Effect se autoproclamă rege peste toate jocurile quirky, pline de umor tongue-in-cheek și one-linere cheesy. În lipsa unor termeni românești suficient de preciși, m-am văzut nevoit să utilizez o serie de englezisme – însă o altă descriere potrivită pentru TSE ar fi următoarea: cămașa lui Tommy Vercetti + violență și carnagiu a la Battle Royale + pectoralii unui Arnie tânăr și neliniștit (așa cum apare în Conan) = „I see dead people." Dacă nu ați înțeles nimic până acum, atunci e foarte bine. The Showdown Effect îmbrățișează în mod voit o atitudine trasă de păr, pe alocuri nesărată, plină de excese gratuite, iar eu am de gând să-i urmez exemplul.

„Keep your friends close, but your enemies closer."

Înțelepte vorbe din partea lui Michael Corleone. Aparent, TSE le-a luat la suflet, experimentând o mecanică de gameplay relativ dificil de pus în practică atunci când perspectiva jucătorilor este limitată la numai două dimensiuni și jumătate. Am avut parte de ceva asemănător în Awesomenauts, deși jocul celor de la Ronimo Games se orienta mai degrabă spre o formulă MOBA, ceva mai tactică și calculată. TSE se află la polul opus, așezând acțiunea explozivă și violența în centrul atenției. În esență, Showdown este mai mult decât un simplu platformer multiplayer. Studiourile Arrowhead, cunoscute până acum pentru Magicka, au creat un colaj de momente epice, inspirate din cele mai faimoase producții cinematografice ale ultimilor 30 de ani. Jocul transpiră cultură pop prin fiecare por, la același nivel, dacă nu superior altor titluri solide din acest punct de vedere, așa cum este deja emblematicul Hotline Miami. Cu o direcție artistică îmbibată în culori fluorescente și radiații vibrante de neon, TSE ar fi avut toate șansele să dobândească un statut simbolic similar, numai că o suită de probleme tehnice îngrozitoare, majoritatea având legătură cu stabilitatea conexiunii online, bântuie ambițioasa creație suedeză – abandonată într-un delirium tremens de către distribuitorul Paradox Interactive. Oricum, revenind la gameplay, e bine de știut că The Showdown Effect nu face compromisuri când vine vorba de carnagiu grafic ori scule destinate împrăștierii de materie cerebrală pe pereți. Premisa jocului e stupidă și

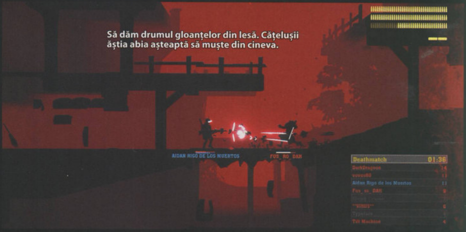


Fus Ro Dah my ass, biatch!



Decapitare în stil Kill Bill

abia merită amintită, dar o voi face de dragul celor curioși: un fel de show TV ultra-violent aduce laolaltă crema eroilor (yup, cred că le pot spune și așa) bad-ass, oferindu-le o miriadă de metode prin intermediul cărora își pot servi unul altuia o moarte spectaculoasă. Personajele prezente în roster sunt personificări amuzante ale tuturor clișeelor întâlnite în action flick-urile de altădată, chestie care mi-a plăcut la nebunie. Cum puteam rămâne rece și obiectiv, când Dutch McClone rage ca un Arnie pe steroizi, iar sergentul Lance Koboldski îmi amintea de ce iubesc seria Lethal Weapon cu fiecare celulă din corpul meu? Eroii vin însoțiți de o biografie siropoasă, cu trimiteri directe la unele dintre filmele copilăriei/tinereții multora dintre noi. Cine nu a văzut Aliens, Batoru Rowaiaru, Terminator sau Kill Bill o să întâmpine mici dificultăți în aprecierea justă a omagiului adus de TSE unor legende pop culture. Cât despre posibilitatea personalizării avatarelor, aș putea scrie zeci de pagini, căci jocul pune la dispoziție o colecție impresionantă de accesorii, majoritatea putând fi deblocate folosind punctele câștigate în timpul rundelor. Cu toate acestea, un magazin online virtual, pe bănuți reali, vă stă la dispoziție oricând, pentru iteme vanity speciale. Am apreciat decizia producătorilor de a nu include în ofertă bonusuri capabile să încline balanța în favoarea celor dispuși să investească suplimentar, asigurând astfel un echilibru cinstit între jucători. Totuși, există numeroase plângeri la adresa abilităților unice, mulți playeri acuzând diferențe deranjante între personajele din roster. Eu nu am observat asemenea probleme de balans, deși am folosit în combat majoritatea eroilor, experimentând diferite combinații de echipament și mișcări speciale. Până la urmă, totul stă în încheietură.



Să dăm drumul gloanțelor din lesă. Cățelușii ăștia abia așteaptă să muște din cineva.

„I love the smell of napalm in the morning."

Ce mai contează absența unor servere dedicate când acțiunea de pe ecran îți scoate creierul pe nas și îți inundă sistemul circulator cu adrenalină? Cine mai are timp să observe problemele de conexiune când feliază tot ce prinde în cale cu o katana supradimensionată? Pentru un joc multiplayer, The Showdown Effect stă alarmant de prost la capitolul „multi". Conexiunea cu serverul principal Paradox pică într-o veselie, iar serverele private sunt puține la număr și, de cele mai multe ori, sugrumate de lag. Replicile răsuflate și arsenalul scos din visele de băiat mare ale lui John Rambo nu pot salva la nesfârșit jocul din mizeria în care se afundă singur. Pe de altă parte, acțiunea reușește să fie atât de intensă, încât nu o dată am scuipat ceai pe tastatură (după cum știți, nu mai am voie energizante). Arsenalul variază de la pistoale până la mitraliere Gatling și aruncătoare de rachete, însă un loadout fără o armă melee este sortit din start eșecului. Fiindcă TSE se desfășoară în plan bidimensional, contactul nemijlocit cu ceilalți jucători are loc foarte des, soluția la îndemână pentru o decapitare în stil splatterfest dovedindu-se de cele mai multe ori sabia – care, printre altele, vine în diferite variante și forme. Personal, m-am îndrăgostit pe loc de Golden Axe și Lightsaber; ba chiar mi-am echipat un personaj cu ambele, pentru hărțile înghesuite. Mergând mai departe în analiza gameplay-ului, constat fără surprindere că paralela cu Hotline Miami nu se oprește la direcția artistică, mecanica funcționării armelor făcând trimitere imediată la metodele măcelăritului de rusnaci. Repoziționați mintal perspectiva din top-down în vedere laterală 2.5D, apoi imaginați-vă un sistem de control identic, din mouse și tastatură. Pe deasupra, țineți cont și de damage-ul necruțător, câteva focuri bine plasate fiind suficiente pentru a culca la orizontală orice oponent – asta dacă nu ajunge în bucăți pe podea. Cine și-a tocit neuronii în



Busculadă violentă tipică pentru TSE

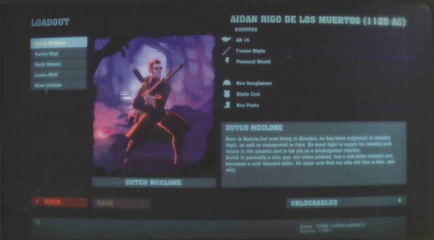




Hai, tot 9GAG-ul în picioare!



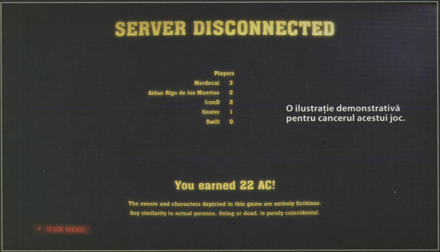
HM cunoaște prea bine efectul obiectelor contondente asupra țărtăcuțelor pixelate, relația dintre lovitură și erupția unui torent de sânge făcându-și apariția în arenele din TSE, spre bucuria iubitorilor de cartoonish gore. Nivelurile sunt inspirate din decoruri cinematografice populare, cum ar fi un castel medieval sau un oraș cyberpunk, și nu exagerează prin dimensiune. În schimb, controlul permite o navigare fluidă, în stil parkour, favorizând exploatarea mediului în favoarea celor suficient de rapizi și creativi. Fiecare personaj dispune de numai două sloturi principale, dar majoritatea obiectelor din lumea jocului sunt utilizabile drept arme temporare: scuturi, extinctoare, umbrele – chiar și un crucifix, numai bun de împărțit binecuvântări. Atenția acordată de producători armamentului se răsfrânge și în fizică, obiectele mici având atacuri rapide, iar cele mari lovind lent, însă foarte puternic. De asemenea, dimensiunea și tipul armei stabilesc eficiența parărilor, scuturile având proprietăți excepționale în blocarea gloanțelor inamice. În The Showdown Effect, „bigger" nu înseamnă mereu „better", așa că aveți grijă ce alegeți să aduceți în luptă. Reîncărcarea durează foarte mult, la fel ca și bandajarea rănilor – or, într-un joc unde statul pe loc mai mult de trei secunde echivalează cu sinuciderea, este preferabil să investiți timp în perfecționarea tehnicii de luptă melee din mișcare.



„Gentlemen, you can't fight in here! This is the War Room!"

Cu riscul de a părea haotic în structurarea acestui review, voi reveni pentru un scurt moment asupra nivelurilor. Fără doar și poate, nu mă puteam aștepta la o dezamăgire din partea producătorilor unui joc cum este Magicka, TSE fiind fel de original și stilat. Arenele – patru la număr – sunt detaliate și permit un nivel ridicat de interacțiune cu mediul, level designul imaginat de Arrowhead meritând o mențiune specială pe lista de puncte forte. Principalul mod multiplayer este Showdown, un deathmatch cu o întorsătură spectaculoasă. Până la opt jucători își separă membrele de torace într-un DM disputat după reguli tradiționale, cel puțin până când cronometrul ajunge la zero – în acel moment tensionat este declanșat Showdown-ul, anunțat de cel mai epic 80's rock tune. Jucătorii eliminați în Showdown nu mai pot face respawn, ultimul om rămas în picioare obținând un bonus de puncte și experiență. Instinctul de supraviețuire își intră în rol, acaparând arena într-un haos sângeros, dificil de exprimat în cuvinte simple.

Totuși, câștigătorul rundei este playerul cu cele mai multe fraguri (kills, dacă vreți). Team Elimination e o variantă similară, disputată între două echipe, dar mai puțin antrenantă. De asemenea, The Showdown Effect include două moduri inedite: Expendables și One Man Army. Primul forțează un grup de jucători să reziste atacurilor repetate venite din partea acoliților, după care rolurile sunt inversate. One Man Army reduce grupul la un singur player tare ca fierul, măcelul virtual căpătând noi dimensiuni distractive. Oricum aș lua-o, TSE nu duce lipsă de momente awesome, în ciuda faptului că este un joc pedepsitor cu nou-veniții. Din nefericire, problemele serverelor peer-to-peer și comunitatea redusă îl plasează într-o poziție de nișă, departe de ochii iubitorilor genului, dornici de ultra-violență comică și spectacol multiplayer extravagant, în stilul anilor '80. ▶ **Aidan**



O ilustrație demonstrativă pentru cancerul acestui joc.

VERDICT LEVEL

+
▶ un cadou pentru iubitorii de cultură pop
▶ gameplay original, control impecabil

–
▶ grave probleme de conectivitate
▶ lipsa unui suport tehnic serios

PE SCURT
The Showdown Effect este un Hotline Miami pentru iubitorii de multiplayer, un joc original și amuzant, bogat în momente epice. Din păcate, problemele de natură tehnică îl usucă de la rădăcină. RIP, Showdown Effect...

7.7

Gen Action Platformer **Producător** Arrowhead Game Studios **Distribuitor** Paradox Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **Online** theshowdowneffect.com

CERINȚE MINIME
Procesor 1.2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** DirectX 9

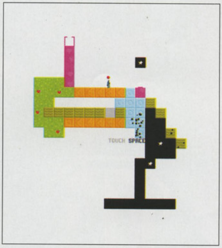
ALTERNATIVA AWESOMENAUTS
O combinație reușită de platformer și multiplayer online battle arena, cu mai puține probleme și ceva mai multă tactică.

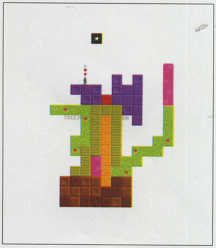
STARSEED PILGRIM

De la grădinărit minimalist la teoria gameplay-ului plurilateral

GEN PLATFORMER/EXPERIMENTAL/PUZZLE **PRODUCĂTOR** DROQEN **ONLINE** STARSEEDPILGRIM.COM **PLATFORME** PC

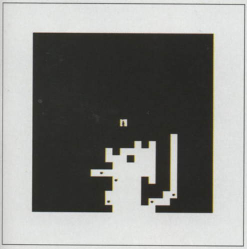
Jocurile minimaliste – ori cele reduse la un absurd funcțional – au un farmec aparte. Explicația acestei sclipiri unice se regăsește în capacitatea jocului de a apela la imaginația jucătorului, angrenând în procesul ludic o multidudine de mecanisme abstracte, altfel captive într-o stare vegetativă. Închipuiți-vă jocurile hyper-minimale ca pe un schelet inert, îmbrăcat în mușchi și piele de capacitatea noastră mintală de proiecție a unor elemente și concepte, lăsate la discreția fiecăruia. Componentele vitale, necesare funcționării organismului, sunt elementele de gameplay, mecanica jocului, toate acele acțiuni posibile și permise, care duc la completarea unor obiective; orice joc are un scop, indiferent că vorbim despre acumularea unor puncte, finalizarea unui stagiu sau inducerea unei anumite senzații (vezi That Dragon, Cancer). Starseed Pilgrim renunță la orice detaliu inutil, transformând întreaga experiență ludică într-un experiment acustico-vizual, ținut laolaltă de tensiunea superficială a enigmei propriului gameplay organic.

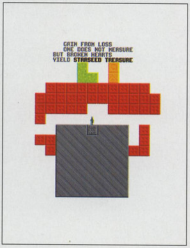




Limbajul culorilor vii

Starseed este unul din acele jocuri descătușate, eliberate de constrângerile convenționalului. Pseudo-teoriile și limbajul pretențios nu pot surprinde niciodată esența magiei unei asemenea creații, singura metodă destoinică de înțelegere și imersiune în domeniul fictiv fiind experimentarea personală. O planșă albă, imaculată, infinită, servește drept suport pentru micro-universul grădinarului nostru minimalist. Plantele sunt înlocuite cu mici pătrate colorate, care cresc în moduri și forme unice după ce sunt sădite în „solul" fărâmicios. Unele se extind rapid, în direcții aleatorii; altele cresc greu, dar nu se opresc niciodată din înmulțire; florile roșii explodează în buchete imense, extinzând vizibil grădina. Fiecare segment din terenul bidimensional poate fi recoltat, excepție făcând poligoanele aflate deasupra personajului ori platformele metalice. Nu pot sintetiza cu ușurință scopul final, deplin, din spatele jocului, căci îmi este încă neclar. Totuși, acțiunile curg natural, fără să fie forțate, grafica extrem de simplă și alegerea unei perspective 2D funcționând în favoarea efectului de puzzle game. Am înțeles ușor că există trei planuri, trei dimensiuni diferite interconectate: cea stabilă, aflată în continuă creștere; cea dinamică, consumată de materia neagră (să-i spunem „corupție") și o dimensiune inversată, de unde pot fi colectate chei menite să permită creșterea primei dimensiuni. Pelerinul-grădinar tranzitează permanent cele trei planuri, jocul progresând atunci când grădina din jurul platformei stabile crește. Nu există moarte sau eșec permanent, toate drumurile ducând spre casă – așa cum o spune chiar mesajul poetic din fundal.





Puls

Cea mai importantă realizare a micului joc zămislit de droqen, renton și ryan roth este sunetul. Pulsul sonor alb este îmbogățit cu armonii de fiecare floare plantată, crescând în complexitate odată cu nivelul construit de jucător. Este uimitor cum zumzetul sec, elucubrant, devine muzică, contopindu-se cu lumea simplă a jocului – în Starseed Pilgrim, ordinea învinge haosul într-un crescendo plin de culoare și sonoritate. Însă această călătorie aproape ezoterică merită încercată pe propria piele. Înainte de toate, o vizită pe pagina oficială a jocului este mai mult decât recomandată, pentru înțelegerea unor elemente importante de story, deși o abordare directă crește nivelul misterului din spatele poveștii. Mai apoi, descoperirea și comprehensiunea călătoriei fascinante spre viață, sub amenințarea corupției întunericului, ține numai de curiozitatea voastră. Starseed Pilgrim este unic și interesant, atunci când știe ce vrea să fie. De mai mult nici nu are nevoie. ▶ **Aidan**



Tanques Contra Tanques v8.4

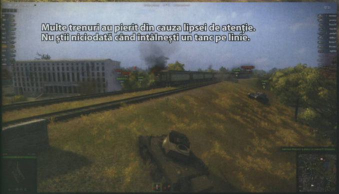
World of Tanks

Se pare că mi-am format involuntar o serie de specializări redactoriale scriind pentru glorioasa noastră revistă, lucru de care încep să fiu conștient dacă privesc în urmă. Când nu bat câmpii despre jocuri indie bizare – populate cu dragoni ce trag cu lasere din ochi, aruncătoare de drujbe explozive sau indivizi fără nume condiționați de apeluri telefonice anonime –, îmi petrec timpul trosnind după urechi copilași nevinovați, suficient de ghinioniști încât să mă întâlnească pe pământul îmbibat de sânge al unui câmp de luptă online după ora 2 a.m. Okay, adevărul trist este că de cele mai multe ori lucrurile stau tocmai pe dos, de obicei eu fiind cel pocnit în creștet cu câte un proiectil sau un critical din lama de topor 1d12, sub tirania hohotelor unui adolescent cu piele roz de purceluș, brăzdată de acnee. Până la urmă, totul ține de perspectivă, vorba lui Victor Zsasz. De exemplu, perspectiva mea asupra desfășurării evenimentelor poate părea radical diferită de la bordul unui Jagdpanther, răzbunând cu fiecare proiectil nedreptățile la care am fost supus de-a lungul timpului. Pentru puștiul din cutia de tablă T18, prognosticul e sumbru. Eh, lăsând la o parte frustrările personale cu iz de copilărie tulburată petrecută în sălile de jocuri, iată că World of Tanks poposește în rubrica F2P, după o campanie publicitară agresivă (care a dat roade) și o mână de update-uri semnificative, imposibil de ignorat. Contrar crezului popular, nu tot ce este promovat intens suferă de lacune, tătucii bieloruși din spatele jocului urmărind o strategie clară prin reclamele dedicate producției lor, complet diferită de așa-numitul „hype". World of Tanks nu mai are nevoie de electrizarea publicului, jocul având aproximativ 45,000,000 de conturi înregistrate și suficiente servere capabile să susțină zeci de mii de jucători online simultan, fără probleme de conexiune. Error 37? Pff, povești de adormit copiii, la umbra unui Howitzer.

Treceți batalioane de tancuri...

Yup, am fost plăcut impresionat de stabilitatea serverelor WoT, începând cu perioada open beta și mai apoi cea a primelor versiuni, adică momentul când subsemnatul l-a jucat destul de mult. Revenirea la șenilate a fost o idee de moment, o pornire spontană, alimentată de modificările substanțiale aduse în mecanica de bază a jocului și recenta popularitate, aflată în permanentă creștere. World of Tanks se ex-

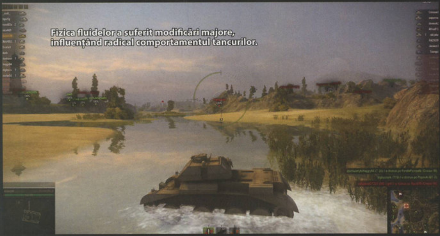






tinde văzând cu ochii, lucru îmbucurător pentru pasionații de blindate clasice și lupte tactice online. Îmbunătățirile evidente se răsfrâng asupra feeling-ului general, începând cu elementele de ordin estetic și terminând cu cele care țin exclusiv de gameplay. Dacă la începuturile epopeii World of Tanks aveam senzația că manevrez pe câmpul de luptă o jucărie chinezească din plastic ieftin, lipsită de masă și inerție, restructurarea engine-ului în urma trecerii la versiunea 0.8.0 a adăugat proprietăți fizice realiste în comportamentul tancurilor. Tânjeam după senzația de mamut oțelit, după exaltarea oferită de răgetul unui motor diesel care împinge un Panzer pe o pantă înclinată. De câteva ori m-am trezit exclamând un „Wow!" plin de uimire, când o matahală rusească „răsărea" din spatele unei coline, cu țeava tunului îndreptată spre mine. Jocul este departe de a fi un simulator – aruncați o privire peste Steel Beasts, dacă sunteți interesați de simularea pur-sânge –, însă un titlu MMO avea nevoie de puțin dinamism arcadish pentru a-și ține aproape legiunile de jucători. WoT reușește să fie atractiv pentru orice gamer relativ interesat de subiectul tancuri sau lupte vehiculare, lucru demn de apreciat. În anumite momente, producția studioului Wargaming.net frizează arta, sugerând imaginea unui tablou eroic. Hărțile deschise, cu peisaje impresionante, sunt inspirate din locații reale ale celui de-al Doilea Război Mondial, atmosfera liniștită și frumusețea naturii contrastând cu furtuna de oțel și fum. Confruntat cu modificările noului engine, am ales viteza în detrimentul blindajului gros, micul meu M5 Stuart cu rol de cercetare contribuind semnificativ la câteva victorii. Mulțumită fizicii puternic modificate, m-am distrat copios zburdând ca o gazelă peste denivelări, marcând ținte pentru camarazii mei mai bine dotați și eliminând câte o unitate de artilerie mobilă, ascunsă prin stufăriș. Controlul se comportă exemplar și necesită foarte puțin timp de adaptare, mouse-ul și tastatură fiind

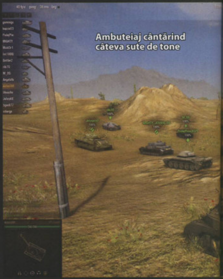

Două conserve în patrulă matinală


Fizica fluidelor a suferit modificări majore, influențând radical comportamentul tancurilor.

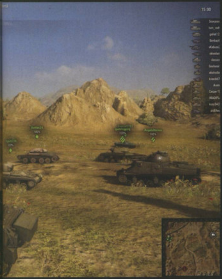
suficiente pentru a manevra fără probleme orice vehicul. Țintirea de precizie se face prin intermediul unui reticul cu rol de HUD, acesta indicând starea de încărcare a tunului și distanța până la inamic, deși poziția default a camerei este cea third person. Luptele din zonele urbane sunt un test de autocontrol, ruinele clădirilor și străzile înguste fiind ascunzișuri perfecte pentru distrugătoarele de tancuri – un fel de sniperi blindați și înzecit mai periculoși –, mereu pregătite să facă bucăți orice conservă neatentă. În continuare, există cinci tipuri principale de blindate: tancurile convenționale ușoare, medii și grele, distrugătoarele/autotunurile și artileria mobilă. Împărțite pe generații, acestea pot fi îmbunătățite folosind puncte de cercetare și credit, o cale mai ușoară fiind cea a investirii unei sume de bani în gold. Oricum, cu puțină răbdare, veți ajunge să dețineți în garaj mai mult de un tanc bine upgradat, fără să cheltuiți o copeică. Ce-i drept, muniția specială și camuflajul unic costă, dar patch-ul 0.8.1 a introdus posibilitatea utilizării creditului standard, cu o rată de conversie fixată la 1 gold = 400 credite. Nu sunt genul leșinat după vanity stuff, așa că m-am mulțumit cu echipamentul implicit, preferând să investesc în pregătirea echipajului – lucru indicat, de altfel. Cazarma servește drept roster și facilitează managementul personalului, oferind informații detaliate. Pe de altă parte, cercetarea și dezvoltarea vehiculelor implică o planificare atentă, progresia realizându-se pe baza unui arbore de evoluție puțintel cam rigid. Pentru început, sunt recomandabile deblocarea și îmbunătățirea blindatelor unei singure națiuni, căci, pe lângă XP-ul general, fiecare vehicul beneficiază de experiență proprie și un arbore tehnologic individual. Sună complicat, dar în practică lucrurile sunt intuitiv orânduite.

Noi, cei din linia întâi

Inițial, World of Tanks punea la dispoziție modele faimoase de tancuri germane, sovietice, americane și franceze. Pe lângă prototipurile interbelice, lista de vehicule include și „caii de povară" din WWII, cum sunt legendarele Sherman, Tiger sau T34. În total, cele zece tier-uri conțin câteva sute de blindate, o parte disponibile numai în schimbul unei sume de gold (cumpărat cu bani reali, după cum, probabil, v-ați dat seama), însă fiecare cu caractersitici și proprietăți unice. Cea mai recentă versiune a jocului, 0.8.4, include China și Marea Britanie pe lista de țări combatante, aducând tancuri și strategii noi pe câmpul de luptă. De departe, britanicii o duc cel mai bine, filosofia lor de cavalerie blindată reflectându-se în precizia și viteza modelelor avansate, cum sunt Centurion și Conqueror. Chinezii stau ceva mai prost la începutul carierei, modelele de bază fiind împrumutate fie de la Aliați, fie de la japonezi – și, din păcate, sunt știfturi. Totuși, tier-urile avansate includ tancuri de producție proprie, similare în comportament și concept cu cele sovietice: grele, cu putere de foc mare și aproape imposibil de distrus. Nu doar colecția de conserve a trecut prin schimbări, ci și hărțile. Pe lângă zonele noi adăugate – mai exact fiordurile norvegiene și mlaștinile din estul european –, fiecare mapă a fost îmbunătățită și regândită pentru a beneficia din plin de noul engine fizic. Modurile de joc sunt diverse și contribuie la instalarea unei dependențe totale, jucătorii de WoT luând în seri-


Ambuteiaj cântărind câteva sute de tone


Ne vedem în '45!





os misiunile și campaniile la care participă. Tanchiști lipsiți de emoții... Lăsând gluma la o parte, comunitatea tinde spre o eficacitate ieșită din comun, lucru ce poate îndepărta nou veniții mult prea comunicativi. În orice caz, după parcurgerea tutorialului e bine să petreceți ore bune în modurile Standard, Assault și Encounter. Toate trei implică capturarea și controlul unor puncte cheie, concentrate în jurul unor steaguri, diferențele tactice fiind minore. Alternativ, victoria este asigurată de eliminarea tancurilor din echipa adversă – situație destul de comună. Din nefericire, sistemul de matchmaking pune laolaltă tancuri din tieruri diferite mult prea des, playerii experimentați măcelărind fără drept de apel micuții comandanți de Leichttraktor. Pentru jucătorii avansați, războaiele între clanuri reprezintă o formă de end-game content. O campanie globală de proporții uriașe se află în continuă desfășurare, scopul fiind cucerirea totală. Înființarea unuia necesită o investiție în gold, dar recompensa este mai mult decât suficientă. Fiecare clan luptă pentru controlul teritoriilor de pe mapamond, după reguli in-game mult mai dure, apropiate de condițiile unor încăierări tanc vs. tanc realiste. Prezența FOW-ului face depistarea și identificarea oponenților dificile, fapt ce implică necesitatea unor strategii de moment, ușor adaptabile.

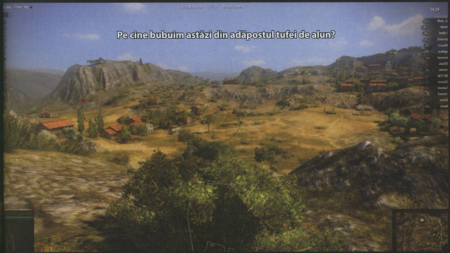
Tankfest

Momentan, WoT sărbătorește doi ani de existență, eveniment celebrat în joc și pe pagina oficială. Nu știu dacă sunt singurul player realmente încântat de succesul acestui MMO F2P bielorus, dar WoT este o modalitate excelentă de petrecere a timpului liber, un joc solid și dificil, cu o comunitate închegată, pasionată de subiect. Localizarea în limba română este ireproșabilă, informațiile istorice care însoțesc fiecare tanc având o acuratețe certă, oferind o lectură interesantă și plăcută.

În plus, stabilitatea serverelor Wargaming.net servește drept lecție pentru mulți alți publisheri cu vechime și pretenții, dovedind că singurele cerințe pentru un produs de succes sunt devotamentul, corectitudinea și pasiunea.

La cum decurg lucrurile, World of Tanks are un viitor strălucit în față, grație înțelepciunii cu care a tratat formula free 2 play. Noi nu avem decât de câștigat.

▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

+
- F2P solid, cu o monetizare eficientă, servere stabile
- și comunitate numeroasă
- bogat în conținut, acuratețe istorică ridicată
- tancuri, tancuri, tancuri

–
- relativ dificil pentru incepători
- necesită nervi de oțel în fața jucătorilor avansați

PE SCURT
World of Tanks este un deliciu pentru cei pasionați de luptele desfășurate între vehiculele blindate și, în același timp, un joc foarte bine realizat. Ținând cont de gratuitatea unei bucăți impresionante de conținut, rămâne un titlu recomandabil oricui vrea să-și încerce norocul în fața unui Maus.

8.5

Gen Online Vehicular Action/Strategy **Producător** Wargaming.net **Distribuitor** Wargaming.net **Ofertant** worldoftanks.com **Online** worldoftanks.com

CERINȚE MINIME
Procesor 1.2GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA WORLD OF WARPLANES
Războiul pornit de Wargaming.net se extinde și ne amenință pe toți, fără milă, fără remușcări... Coduri closed beta pe DVD.



Program: Raid Over Moscow

Programat, împachetat și vândut cu aproape zece ani înainte de încheierea Războiului Rece, Raid Over Moscow arunca jucătorul în mijlocul unui scenariu nuclear foarte popular în acele vremuri, o adevărată mină de aur pentru micii întreprinzători, fie ei vânzători de sicrie de plumb, negustori de beciuri de lux pentru murături (cunoscute în media drept buncăre anti-atomice) sau producători de la Holywood. Ați ghicit: în Raid Over Moscow, Statele Unite sunt ținta unui atac nuclear din partea Uniunii Sovietice Socialiste. Un răspuns direct, în forță, ochi pentru ochi, dinte pentru dinte, roentgen pentru roentgen, iese din discuție, căci, potrivit storyline-ului, Unchiul Sam a renunțat la arsenalul nuclear. Singura soluție este distrugerea silozurilor nucleare sovietice, urmată de o excursie la Kremlin unde te așteaptă Centrul de Apărare. Care trebuie distrus și el. Raid over Moscow este, de fapt, o colecție de vreo cinci „minijocuri". Într-o primă fază, trebuie să ghidezi un avion afară din hangarul suborbital, în condiții de gravitație apropiată de zero. Presupunând că reușeați să scoateți nenorocitul ăla de avion din hangarul cel satanist (m-am chinuit mult) și îl ghidați în spațiul aerian al Rusiei, porneați un atac asupra unuia dintre cele trei silozuri nucleare sovietice (din Leningrad, Minsk și Saratov). Supersonicul, scos din hangar cu atâta trudă, trebuia pilotat până la țintă. Pentru a evita rachetele antiaeriene rusești, trebuia să zbori cât mai jos cu putință (folosind umbra avionului drept punct de reper), riscând astfel să te izbești de primul copăcel pixelat întâlnit în cale. Desigur, nici sovieticii socialiști nu stăteau degeaba și-ți mai trimiteau în întâmpinare câte-un comitet de primire format dintr-un tănculeț, elicopter sau rachetă sol-aer.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

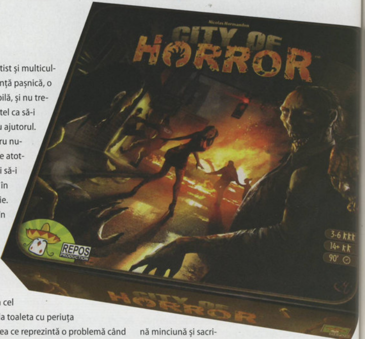


Odată ajuns la țintă, erai „mutat” în partea de jos a ecranului și trebuia să „strecori” o rachetă (sau ce muniție folosea minunea tehnicii pe care o pilotai) prin ferestruica de vreo patru pixeli a silozului, în timp ce evitai focul susținut al defensivei rusești. Toată secvența trebuia repetată pentru fiecare siloz în parte până la anihilarea totală a facilităților de lansare sovietice. Amenințarea nucleară fiind oprită, conflictul se muta în tranșee, plasate convenabil la porțile Kremlinului, unde controlai un infanterist stilizat, sută la sută american, înarmat cu un ditamai lansatorul de rachete. Folosindu-ți talentele de artilerist, distrugeai tancuri, soldăței și ce alte lighioane își mai aruncau rușii în cârcă. Ținta principală, în schimb, era „ușa” care ducea spre reactor, unde te aștepta... n-am reușit să trec de secvența respectivă și m-am plictisit să-i tot cocoșez pe sărmanii ruși, deci am renunțat înainte să pătrund în reactorul de producție sovietică. Am aflat doar zilele trecute, când m-am hotărât să vă povestesc despre Raid Over Moscow, că înăuntru te aștepta un roboțel pe care trebuia să-l distrugi cu ajutorul unor discuri ce ricoșau din pereți. Well, se pare că n-am pierdut mare lucru, doar ocazia de a mai răspândi puțin haos. Tot zilele trecute am aflat că jocul a fost un hit în Finlanda, unde un parlamentar de stânga a ridicat (probabil, într-o ședință a Parlamentului) problema moralității comercializării unui joc în care poporul vecin și „prieten” este prezentat ca un agresor. Un ziar, tot de stânga, s-a agățat cu dinții de subiect și, ca o reacție la un review apărut în revista de specialitate MikroBitti, a publicat un articol în care cerea interzicerea cărților, articolelor și a altor produse media (printre care se afla și Raid over Moscow), care ar putea crea și perpetua o imagine distorsionată a URSS-ului. Vă las pe voi să ghiciți ce joc pentru Commodore 64 și Z80 s-a vândut cel mai bine în acel an...

0 OK, 0:1

CITY OF HORROR™

Conserva discordiei



Koniec este născut pentru PvP (momentan doar în mediul virtual, deși parcă n-aș risca să-i testez skill-urile IRL) și respinge din start ideea de joc complet cooperativ. Vrea să-și privească dușmanul în ochi. Cartonul n-are ochi, deci preferă oameni. Pentru el, mecanicile nu reprezintă o provocare îndeajuns de serioasă și preferă, ca un posibil și probabil descendent al ilustrului Temujin, să-și vadă dușmanii înlăcrimați, să le sfărâme zarurile între dinți, să le calărească pionii și să le pârjolească token-urile. Mihai (aka Mandrake Root, mare fan Silent Hill, cred că i-ați citit specialul din numărul... căutați-l voi, a fost un număr interesant) n-are un gen preferat (deși cred că are și el niște limite și, probabil, nu l-aș prinde jucând pe ascuns Advanced Squad Leader cu un grupuleț de mareșali de birou). Momentan experimentează. Dacă jocul e desenat frumos, are atmosferă și un crâmpei de poveste și nu-i ocupă toată masa, ci lasă loc măcar pentru un bol de dimensiuni semi-decente pentru alune, el e fericit. Pe Oana n-o cunoașteți. E o valkyrie care, pe timp de pace, poate prelua cu succes atribuțiile oricărei zeități feminine binevoitoare cu preocupări pașnice dintr-un panteon semi-corporatist și multicultural. În general, e o ființă pașnică, o prezență foarte agreabilă, și nu trebuie să sacrifici un șeptel ca să-i obții bunăvoința și/sau ajutorul. Să n-o mințiți. Și, pentru numele lui Odin, părintele atotstăpânitor, nu încercați să-i transformați prietenul în mâncare pentru zombie. Nu veți fi transportați în Valhalla pe un cal alb, cu onoruri militare, ci veți ajunge acolo în șuturi. Și nici nu veți sorbi mied alături de preaputernicul Thor, în cel mai bun caz îi veți spăla toaleta cu periuța de dinți a lui Locke. Ceea ce reprezintă o problemă când joci City of Horror. E un joc de negociere, iar cele patruzeci de milenii de evoluție (sau Biblia dacă nu le aveți cu evoluționismul) ne-au învățat că negocierea înseamnă minciună și sacrificii. Umane. Pe Sebi, prietenul Oanei, nu l-am citit încă, dar îl suspectez că ar fi un băiat bun. Chiar dacă s-a strâmbat când și-a văzut masa ocupată de Arkham Horror. Tocmai fiindcă mi se pare un om bun, nu l-aș fi tentat cu un City of Horror. Dar am aflat că, în timpul unui joc de Saboteur, a mințit-o pe Oana. Și a supraviețuit. Ceea ce m-a făcut să cred că el va câștiga prima sesiune de City of Horror. Ca să vezi... Pe mine mă cunoașteți. Numele mă recomandă ca un gurmand (Ciolan) iubitor și aducător de pace (Vladimir), deci prefer, în general, jocurile cooperative și fleicile competitive. Așadar, un grupuleț extrem de divers și-a încercat mâna cu City of Horror, un joculeț care, inițial, părea doar pe placul lui Koniec. Deși mă tentează nespus de tare să vă țin în suspans (în fond și la urma urmei, e un joc cu zombie), o să vă spun de la început că jocul ne-a plăcut tuturor. Unora (*ahem* Koniek *ahem*) le-a plăcut mai mult, altora (subsemnatul, care știa că n-o să câștige jocul și s-a chinuit să le strice planurile celorlalți) mai puțin, dar ne-am distrat și nu l-am considerat timp pierdut. În plus, am simțit un fior de plăcere când mi-am sacrificat și ultima șansă de a termina jocul pentru a le strica planurile comesenilor. It's good to be bad!!!



The horror...

City of Horror este succesorul mai ferchezuit al lui Mall of Horror. Cum Mall of Horror nu mi-a călcat pragul până acum, nu vă pot spune cât de multe s-au schimbat. Evident, mall-ul a fost înlocuit de un întreg oraș și ... aici se termină cunoștințele mele. N-o să intru în detalii despre reguli, structura unei ture sau alte chichițe pe care le puteți găsi în manualul gratuit de pe site-ul oficial. Avem la dispoziție un oraș, construit din șase module printate pe ambele fețe, asediat de zombie. Fiecare jucător primește un număr de „cetățeni" (cu diverse abilități speciale) pe care îi ghidează cum știe el mai bine, pentru ca, la finalul celor patru ture de joc (fiecare tură reprezintă o oră din viața extrem de aventuroasă a orășenilor vânați de nemorți) să-și salveze cât mai mulți dintre omuleții de carton din subordine. Pentru a salva un omușor de carton, e absolut esențial să îl țineți în viață și să-i administrați un antidot (o dată pe tură, tătucii buni din administrația locală vor parașuta „ajutoare", printre care și câteva siringi de carton). Ca să vă țineți personajele în viață, va trebui să utilizați cu cap resursele (în general, cărți de acțiune care vă permit să mai răriți numărul de zombies din oraș) și, cel mai important, să faceți puțină (sau mai multă) inginerie socială cu partenerii (sau oponenții, depinde de situație) de joc.

Ușor pervers este și mecanismul de deplasare a personajelor. După cum spuneam și mai sus, orașul este „construit" din șase module, fiecare modul reprezentând câte o clădire importantă din urbe: Turnul cu apă, biserica, spitalul și așa mai departe. În faza de mișcare (o tură este alcătuită din mai multe faze) fiecare jucător selectează una dintre cele șase cărți care reprezintă cele șase clădiri din joc. Când toți jucătorii și-au ales clădirea în care vor să-și mute unul dintre personaje (aveți voie să mișcați doar un personaj), cărțile de mișcare sunt dezvăluite simultan. Urmează faza de „spawning". În fiecare tură, se trage o carte dintr-un pachet de patru alese aleatoriu la începutul jocului. Cartea extrasă indică locațiile unde vor apărea noi zombie și/sau se vor parașuta provizii. După ce proviziile au fost parașutate și nemorții aranjați frumușel în fața clădirilor, jucătorii își pot muta câte un personaj în locația aleasă înainte. Și aici intervine o mică șmecherie. O clădire suportă un număr limitat de personaje, iar „excesul" este aruncat în stradă. Adică la intersecție, un loc trist și sumbru, unde, cel mai probabil, vei fi mâncat de viu. Cum cărțile de mișcare sunt dezvăluite simultan, te poți trezi destul de ușor în postura de „balast" dacă jucătorii care mută înaintea ta au ocupat clădirea. Un mod interesant de a simula debandada ce are loc în timpul oricărei invazii, în special a unei invazii de zombie. Desigur, anumite cărți de acțiune îți permit să tragi cu ochiul la mutările planificate de comeseni și să acționezi în consecință. De menționat că ești obligat să îți muți un personaj, nu poți alege să rămâi într-un loc pe care îl consideri a fi sigur.

Când sunt îndeplinite anumite condiții, legate de numărul de zombie prezenți în fața unei clădiri, are loc un atac al nemorților și un personaj va trebui sacrificat hoardei flămânde. Regulile nu spun cine trebuie să moară, deci jucătorii care controlează personaje aflate în locația cu pricina vor vota în mod democratic un personaj care va fi aruncat în gura lupului. În caz de baraj (fiecare „figurină" dispune de un vot, cu câteva mici excepții), primul jucător decide cine va fi sacrificat. Și acum începe perversiunea. Certuri, deliberări, alianțe, șantaje simple, șantaje emoționale, înțelegeri secrete sau pe față, schimburi reciproc avantajoase, promisiuni, rugăminți, dormi pe canapea dacă votezi cu mine, bea încet că-i rece, e sare, nu sticlă pisată și așa mai departe. E ca și când ai avea un reality show de tip Survivor în propria sufragerie. Ba chiar e posibil să mori de foame dacă ți-ai vândut partenerul/partenera de viață pe un antidot. Iar dacă după o partidă încinsă de City of Horror apar mâncăruri de ciuperci prin frigider, v-aș sfătui să treceți pe morcovi. Frumusețea votului este că poate fi influențat și de cei care nu au personaje prezente în locația cu pricina. Te-a supărat vecinul? Îl poți lucra finuț promițându-le, de exemplu, celorlalți votanți că veți rări numărul de zombies din următoarea locație, evitând astfel un atac. Sau promițând suport la următorul vot. Desigur, îi poți minți, dar omul este o ființă răzbunătoare și sigur își va regla conturile cumva. Bineînțeles, te poți baza pe lucrul ăsta, obligându-i ast-









fel să facă o mișcare ilogică doar pentru a se răzbuna. Cât timp conflictele sunt păstrate „în incintă" și nu se scurg în viața reală, „it's all good, perverse, fun", caz în care mi-ar mai trebui vreo zece guri să vă recomand City of Horror. În loc să vă săpați colegul de birou sau să stricați prietenii discutând politică, fotbal, religie sau badminton, puteți exorciza câțiva demoni cu o partidă de City of Horror. Altfel, v-aș sfătui să vă țineți departe de el. Ridică o serie de probleme interesante, iar răspunsurile s-ar putea să nu vă placă deloc dacă vă luați prea în serios. Pe mine m-a speriat puțin, ca să fiu sincer...

Trecând la lucruri mai pământene, regulile sunt simple, pot fi stăpânite rapid și, în general, jocul curge fără prea multe poticneli. Nu durează foarte mult (aseară tocmai am terminat o sesiune de 7 ore de Arkham Horror, deci cele două ore de City of Horror mi se par mizilic), așadar, nu trebuie să vă planificați sesiunea de joc cu două săptămâni în avans. Nu ocupă foarte mult spațiu pe masă, setup-ul e rapid și simplu, singura problemă ar fi numărul de jucători. Se poate juca și în trei, dar cercul adevărat începe de la patru sau cinci jucători în sus (șase este limita superioară). Noi am avut câteva nelămuriri legate de sincronizare (nu ni s-a părut, de exemplu, clară ordinea în care pot fi folosite cărțile de acțiune și am avut parte de puțin balamuc la început, până am căzut de acord în privința interpretării regulilor), dar alte incidente majore n-au avut loc.

Materiale

Cele câteva „cartoane" care alcătuiesc masa de joc sunt arătoase și, mai presus de toate, solide. Nu se îndoaie (câțiva membri ai comunității BoardGameGeek au raportat o serie de probleme structurale ale versiunilor promoționale, dar mă îndoiesc că aceste versiuni „beta" vor ajunge în mâinile voastre), rezistă la vitregiile naturii și, în general, puteți risca o micro-inundație cu suc/vin/bere/aghiazmă, deși nu v-aș sfătui să le „botezați" la fiecare joc, căci și cartonul multistrat are o limită, săracul. De asemenea, evitați să aruncați acid clorhidric, sulfuric sau fluohidric pe tabla de joc (nu este rezistentă la acizi anorganici) sau, mai rău, în ochii oponenților (știu, tentația e mare, dar nu strică să vă aduceți aminte din când în când că e doar un joc, iar la ușă nu-ți zgârie un nemort, ci cotoiul mort de foame al vecinului). Nu le-am testat în mașina de spălat, dar sunt sigur că rezistă primului pahar de vin vărsat peste ele. Nu mă întrebați cum am ajuns la concluzia asta, va trebui să mă credeți pe cuvânt. Artwork-urile, dacă vă pasionează acest aspect, sunt superbe și foarte detaliate, cărțile par solide, dar vă sfătuiesc să le „îmbrăcați" dacă City of Horror va fi o prezență constantă la masa voastră de joc. Într-un cuvânt, n-am nimic de reproșat componentelor fizice. N-o să simțiți că ați dat banii pe trei foi și un zar.

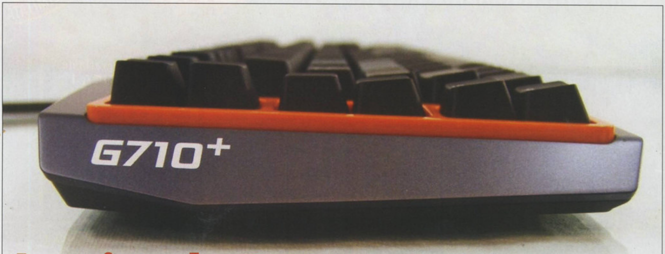
Componenta socială mi-a dat puțin de gândit, dar cum suntem oameni cu capul pe umeri, sunt sigur că vom aștepta o invazie adevărată de zombie ca să ne dăm arama pe față și să ne comportăm ca în City of Horror. Până atunci, City of Horror e o metodă extrem de bună pentru a vă exersa talentele de manipulator într-un mediu sigur, iertător, printre arahide, vin și semințe. Pentru scor și moartea omuleților de carton! ▶ **cioLAN**

Jucători: 3 - 6

Ofertant: www.lexshop.ro







Logitech G710+

O tastatură mecanică de categorie grea

Distribuitor Altex.ro **Preț** 699,99 lei

Perifericele Logitech destinate gaming-ului sunt apreciate de foarte mulți utilizatori pentru reușita acestora de a îmbina tehnologia inovatoare și designul sobru, elegant, într-un tot ermetic – altfel spus, o fuziune perfectă între calitate și clasă. Din punctul meu de vedere, Logitech este genul de brand orientat spre un segment de consumatori pasionați de joacă la adăpostul întunericului oferit de camera din mansardă – gamerul solitar, trecut de 20 de primăveri, ahtiat de povești lungi și campanii single player interminabile; așa văd eu, prin prisma imaginației mele nerdy, cumpărătorul sofisticat, aflat într-o permanentă căutare de avantaje tehnologice. Deoarece nu am pus niciodată accent pe tastatură (utilizez aceeași X7-G800 de când a văzut lumina zilei), Logitech G710+ a fost un exercițiu de adaptabilitate, o parte din mine refuzând instinctiv ideea că un sistem de switch-uri mecanice poate să-mi ofere un boost de performanță clar și o justificare pentru investiția financiară nu tocmai de ignorat. Tehnologia comutatoarelor "mecanizate" păstrează încă un statut exclusivist, ce vizează un target de consumatori capabili să aprecieze la valoarea justă avantajele oferite de acest sistem – lucru pe care l-am înțeles imediat ce anti-ghosting-ul disponibil pentru fiecare dintre cele 110 taste active, alături de feedback-ul tactil unic, și-au intrat în rol.

Stealth-like

Am început prin a aminti de funcția anti-ghosting, foarte utilă în cazul jocurilor al căror control este dependent de tastatură – dacă mă gândesc mai bine, cu excepția unor MMO-uri ce permit comenzi macro, nu îmi vin în cap alte categorii. La exterior, G710+ se face remarcată prin design-ul angular, ce amintește de un avion stealth agresiv. Fiecare unghi se îmbină armonios cu cel adiacent, creînd o senzație de fluiditate dinamică a liniilor. Producătorul a inclus în pachet și un palm-rest detașabil, conectat printr-o articulație la corpul principal al tastaturii, fără de care mâinile nu își găsesc o poziție naturală. Grupul WASD – de importanță majoră pentru noi, gamerii – și săgețile direcționale ies în evidență printr-o culoare diferită și un modul de iluminare LED cu configurație separată, facilitând reglarea intensității în trepte. LED-urile sunt amplasate în partea de sus a fiecărei taste, deasupra comutatorului mecanic. Din această cauză, simbolurile semi-transparente au trebuit gravate într-o poziție similară. Nu îmi explic de ce Logitech a mers pe variantă iluminării într-o singură culoare, albul rece fiind o alegere deloc inspirată. Chiar și pe un nivel de intensitate redus, contrastul poate duce la disconfort; o culoare caldă, mai puțin agresivă era de preferat într-o sesiune lungă de joacă pe întuneric. Pe de altă parte, conectică este foarte bine gândită: un cablu destul de gros, îmbrăcat în cauciuc fin, pleacă din partea superioară și face legătura cu PC-ul prin doi conectori USB. Am apreciat implementarea unui port suplimentar USB 2.0, prezența acestuia permițând conectarea unui dispozitiv direct la tastatură, fără să necesite accesul la panoul plăcii de bază. E mai util decât pare la prima vedere și aduce un mare plus pe lista de calități a modelului G710+. O altă găselniță simpatică este includerea unor fante pe suprafața inferioară, cu rol în gestionarea cablului căștilor, aspect extrem de practic atunci când firele de pe birou vă dau bătăi de cap. Încet, dar sigur, tastatura celor de la Logitech începe să-și justifice prețul piperat. Micile detalii fac, de cele mai multe ori, diferența dintre un produs inovator și unul mediocru.

Dimensiunile tastaturii sunt potrivite chiar și cu palm-rest-ul atașat.





Se pot observa cele două piciorușe pentru susținere și fanta utilă în cable management.

Mecanic switch , un nou concept?!

Știe cineva trupa la care face aluzie titlul acestui paragraf? Nu? Okay, e bine și așa rău. În altă ordine de idei, mulți recenzori au ridicat sistemul mecanic la statutul de tehnologie SF cu proprietăți divine. În realitate,

Coloana de taste configurabile din partea stângă este încadrată de un chenar plasticat portocaliu, element pur estetic.

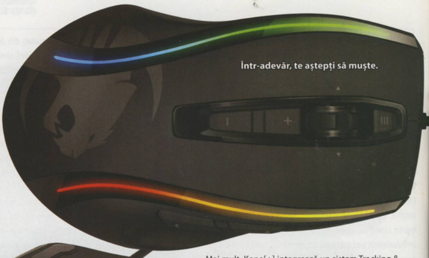


lucrurile sunt ceva mai simple. Diferența principală dintre o tastatură cu switch-uri mecanice și una cu comutatoare tradiționale constă în – deja vedeți unde o să ajung cu ideea asta, nu? – sistemul tehnic utilizat pentru a înregistra acțiunea unei taste. Deosebirile sunt sesizabile în cursa butonului apăsat, presiunea necesară și senzația de precizie, însoțită de o oarecare rigiditate. Ei bine, tocmai acest feeling tactil specific, datorat cursei totale de 4 mm sub o forță minimă de apăsare de 45 g, separă tastaturile echipate cu comutatoare mecanice – în cazul de față Cherry MX Brown – de cele standard. Efectul nu este o revoluție dramatică, ci o îmbunătățire subtilă, de finețe, sesizabilă numai de către utilizatorii foarte atenți la detalii. De fapt, G710+ este o tastatură ambivalentă, potrivită pentru gaming și redactare în aceeași măsură. Această dublă calitate nu se datorează în mod expres factorilor ergonomici rezultați din design, ci tastelor precise, puternic ieșite în relief, similare butoanelor de pe o mașină de scris electronică. Layout-ul respectă aranjamentul clasic, excepție făcând coloana de taste suplimentare speciale din partea stângă, încadrată într-un chenar portocaliu, și cele destinate selecției unui profil personalizat, dispuse deasupra grupului F1-F4. De asemenea, nu lipsesc tastele multimedia clasice, un scroll pentru volum și două comenzi pentru customizarea iluminării LED. Mi-a luat ceva timp până când m-am dezobișnuit din a confunda Esc cu G1, mai ales că cele două sunt dispuse mult prea aproape, într-o zonă bine întipărită în creierul meu. O altă caracteristică ușor sesizabilă este greutatea ridicată, ce inspiră încredere în fiabilitatea construcției. Se pot spune multe despre Logitech G710+, dar materialele utilizate sunt de o calitate incontestabilă. Finalmente, singurul dezavantaj al comutatoarelor mecanice este zgomotul mare produs la fiecare apăsare, cu un clinchet metalic specific. Pentru cei sensibili sau cu nervii întinși la maximum, acest inconvenient poate fi un factor deranjant pe termen lung.



Justified

Logitech G710+ vine însoțită de un soft dedicat, cu o interfață intuitivă și o pleiadă de funcții folositoare. Capabilă să recunoască majoritatea titlurilor apărute pe piață în ultimii ani, tastatura sugerează by default o serie de comenzi pentru coloana G1-G6. Desigur, există posibilitatea customizării fiecărui profil, pentru a satisface cerințele individuale. Așa cum spuneam mai devreme, G710+ își arată colții în MMO-uri sau RTS-uri fast-paced, mulțumită editorului de comenzi macro. Multe situații complexe pot fi rezumate la apăsarea unei singure taste, oferind un avantaj clar în timpul jocului. Așadar, în mâinile unui gamer pretențios, aflat în căutarea celor mai sofisticate și eficiente metode de îmbunătățire a performanțelor, Logitech G710+ este o "armă" redutabilă, ce își justifică achiziția mulțumită funcțiilor speciale și calității construcției. Pentru cei mulțumiți cu tastatura lor clasică, trecerea la una mecanică nu este o urgență, dar rămâne un gând demn de luat în considerare. ▶ **Aidan**


Într-adevăr, te aștepți să muște.

Roccat Kone[+]

O mașină de luptă dezlănțuită

Distribuitor SKIN **Preț** aproximativ 430 lei


Senzorul și sistemul de greutăți

Mi-am petrecut luna trecută în compania unui mouse destinat gaming-ului, un produs elegant și practic, aflat undeva între mainstream și high end. Roccat Savu – căci despre el e vorba – mi-a trezit apetitul pentru tehnologia germană cu denominații finlandeze. Acestea fiind spuse, trebuie să recunosc că m-a bucurat prezența vârfului de gamă din oferta Roccat în pachetul cu gadget-uri primit de la redacție. Până la urmă, modelul Kone a asigurat de unul singur prestigiul producătorului german, grație calității construcției și designului inovator – atribute de care varianta [+] nu duce lipsă. În traducere aproximativă, termenul „kone" echivalează cu „mașină", as in „machine". Rareori un nume definește atât de bine produsul căruia îi aparține, Kone[+] poziționându-se în topul celor mai performante mouse-uri de gaming disponibile la ora actuală pe piață, luând în considerare specificațiile tehnice oferite de producător și comportamentul mai mult decât decent din probele practice. Forma hibridă interesantă sare imediat în ochi, alungirea butonului de clic-dreapta indicând un design orientat mai degrabă spre utilizatorii stângaci. De fapt, ideea din spatele acestei jonglerii ergonomice pleacă de la proporția reală a mâinii, degetul mijlociu având în mod normal o lungime ceva mai mare decât arătătorul. Rezultatul este o poziție naturală de sprijin, ce oferă control maxim al mișcărilor. Roccat Kone[+] este un mouse masiv, cu dimensiuni impunătoare și o greutate ridicată, fapt care îl face aproape inutilizabil dacă nu sunteți un adept al prizei palm grip. Un sistem de greutăți compus din patru pastile metalice, fiecare cântărind 5 g, ajută la echilibrarea forțelor inerțiale în cazul mișcărilor bruște, sporind precizia comenzilor. Contactul cu pad-ul se face prin trei piciorușe de teflon, rezistența rezultată din frecarea cu suprafețele textile (eu l-am utilizat pe un pad Steelseries QcK) fiind minimă. Amplasat central, senzorul Pro Aim Laser 6000dpi, cu o rezoluție de 10.5 megapixeli și 1000Hz polling rate, percepe cu acuratețe chiar și cea mai mică mișcare.

Mai mult, Kone[+] integrează un sistem Tracking & Distance Control Unit (TDCU), ce permite customizarea distanței de la care senzorul înregistrează schimbările de poziție. Prin intermediul softului dedicat, funcțiile celor 10 butoane sunt programabile, numărul de combinații putând fi dublat prin intermediul tehnologiei Easy-Shift[+] – un fel de tastă SHIFT, cu rol de adăugare a unei calități suplimentare pentru fiecare buton. Configurațiile personalizate se pot aplica și asupra funcționalității TDCU, eliminând efectul de pick-up-flight pe orice suprafață. Profilurile personalizate și comenzile macro sunt salvate în memoria internă de 576kB, acestea putând fi asociate individual fiecărui joc. Două benzi LED multicolore decorează „cocoașa" marelui Kone[+], iluminarea având un rol estetic plăcut, pe lângă indicarea profilului selectat. Rotița de scroll 4D a primit un tratament special, Roccat îmbunătățind semnificativ construcția și utilitatea acesteia în orice aplicație. La un preț aproximativ de 430 de lei, Kone[+] este o investiție inteligentă – asta dacă vă aflați în căutarea unei adevărate mașini eficiente de luptă și nu sunteți genul care se mulțumește cu puțin. ▶ **Aidan**







Preview: SF-uri 2013

Prevedeam o lună simplă în care aveam de gând să mă duc la G.I. Joe: Retaliation și la Vânătoarea (Jagten), după care să vă povestesc despre ele și gata. Viață ușoară de golan! Dar... nimic mai departe de adevăr! Dacă G.I. Joe-ul anterior m-a încântat prin nebunia lui, prin faptul că nu se lua niciodată în serios și totuși te surprindea mereu cu o nouă secvență incredibilă, cel curent m-a lăsat cât se poate de rece. E atât de plictisitor, încât refuz să-l pun în revistă. Totul e serios, negru, răzbunător, bleah. Am încercat apoi să-l înlocuiesc, dar cu ce? Foarte slabă perioadă. Vânătoarea știam că va fi bună, pentru că în ultimii ani rar au dat-o în bară țările nordice. Tot ce am văzut de la ei, fie din Norvegia, Suedia sau din Danemarca, m-a surprins din toate punctele de vedere. Jagten nu poate fi însă recomandat. Nu mă înțelegeți greșit, este una dintre cele mai bestiale drame pe care le-am văzut în ultimii ani, jucată și prezentată demențial. Dar – este atât de puternică, te încinge și dă cu tine de pământ într-un așa hal, încât nu pot să-l propun ca film de văzut la cinema. Mai ales dacă aveți cureaua cu +5 empatie la voi. Cu cât vor fi mai mulți oameni în sală, cu atât vă veți simți mai incomod. Îl recomand însă pentru acesă, mai ales că problema ridicată va fi una cu atât mai pregnantă, cu cât viitoarele generații se vor dezvolta mai rapid.

Salvarea a venit odată cu vizionarea trailerului filmului Elysium, care m-a trimis într-o spirală a S.F.-ului, în căutarea celor mai promițătoare titluri ale lui 2013. Ce am descoperit m-a încântat pe de o parte, și d-abia aștept să vă povestesc, dar m-a și turtit, pentru că, în continuare, filmele de gen, produse, sunt prea puține. Pelicule care să uimească, să „încânte", să deschidă ochii. Pentru mine S.F.-ul adevărat nu este despre Super Eroi și nici despre lumi paralele sau fantastice. Filme pe care, de altfel, le apreciez, dar nu pot pune, de exemplu, pe același palier, Cloud Atlas cu District 9. S.F.-ul pe care-l caut eu înfometat este bine înfipt în realitate, deși, de cele mai multe ori, departe în viitor. Oblivion pare unul dintre ele, iar filmul ar trebui să fie deja pe ecrane în momentul în care citiți aceste rânduri, cu un Tom Cruise într-o altă misiune imposibilă, de data asta teleportat într-un viitor sumbru, în care este trimis să extragă ultimele resurse ale pământului. Sper ca Joseph Kosinski să dea lovitura cu acest titlu și să continue să facă S.F.-uri. Nu a mai făcut decât TRON: Legacy până acum, dar văd că-și dă interesul, e tânăr și are și intrare, până la urmă ne surprinde el cu ceva. În mai o să avem parte de Star Trek: Into Darkness. Mi-a plăcut prima parte a noii „serii". Personaje cu personalitate, acțiune furibundă, poate chiar prea furibundă pentru un Star Trek, aventură, dramă, umor. Filmul nu poate fi considerat, după părerea mea, unul Hard S.F., iar din noile secvențe se pare că direcția pe care se duce este chiar mai rea. Super Eroi, răzbunări, prea multe explozii și culoare. Dă Doamne să mă contrazică. În iunie avem After Earth, cu un Will Smith plus fiul, atât în film, cât și în realitate, întorcându-se pe un Pământ părăsit, dar plin de viață, răzbunătoare. E ceva cu răzbunarea și cu Pământul care se duce dracu' în aproape toate filmele S.F. din acest an. Chiar nu mai avem alte idei? Mă rog! Scris și regizat de M. Night Shyamalan, cel care ne-a mai încântat și cu The Sixth Sense, dar și cu Unbreakable, presupun că o să fie, lăsând la o parte idioțenia ideii unor animale răzbunătoare, destul de interesant. Poate și cu un sfârșit sucit, să ne stea mintea-n loc. În august vine Elysium, scris și regizat de Neill Blomkamp, o persoană în care nu au crezut mulți, dar căruia acum, după District 9, i s-au pus la dispoziție bani să facă ce vrea mușchii lui. Pentru mine filmul este cel mai anticipat S.F. al anului. Nu datorită lui Matt Damon sau lui Jodie Foster, ci pentru că Neil a arătat că poate face minuni cu bani puțini și că iubește tehnologia, deci cu greu vom vedea aberații în filmele lui. Trailerul îmi pare în același timp minunat și penibil. Un om, chiar și așa, dotat cu un exoschelet, să se ia la trântă de unul singur cu partea bogată a lumii? În octombrie avem Gravity, un film ce pare mai serios, care lasă exploziile și aventura doar de dragul de a le avea de o parte și încercă să ne încânte cu o Sandra Bullock și un George Clooney, în derivă, în spațiu, în încercarea de a se întoarce pe Pământ după ce nava lor a fost avariată de câteva rămășite spațiale. În noiembrie pornim Jocul lui Ender, un film făcut după una din cele mai bune cărți S.F. ale tuturor timpurilor. Mulți sunt de părere că Orson Scott Card și-a vândut sufletul pentru a o scrie, atât de mult a reușit să anticipeze cum o să evolueze tehnologia, IT-ul, jocurile electronice. Problema este că la o așa carte e foarte greu să vii cu un film care să-i facă cinste. Sper (iar) să confirme, pentru că mai sunt alte 12-13 cărți care completează acest univers și care ar fi la fel de interesante vizual. ▶ **ncv**



review

Luptă pentru supraviețuire!

THE LAST OF US



Spațiul, ultima frontieră.

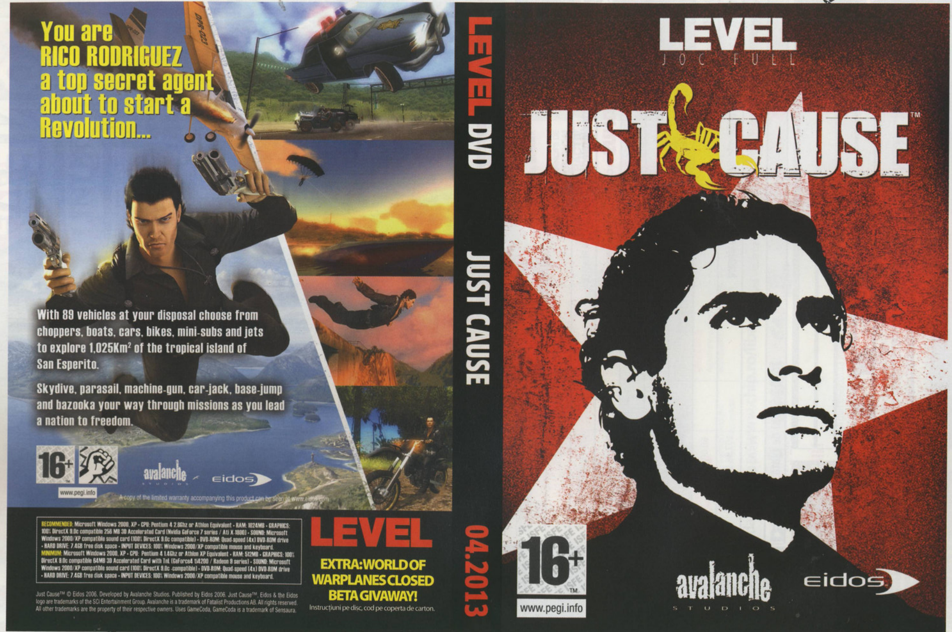


Înapoi în viitor!



Când zeii își dau mucu'.

*Cu titlu informativ



You are
RICO RODRIGUEZ
a top secret agent
about to start a
Revolution...
With 89 vehicles at your disposal choose from choppers, boats, cars, bikes, mini-subs and jets to explore 1,025Km² of the tropical island of San Esperito.
Skydive, parasail, machine-gun, car-jack, base-jump and bazooka your way through missions as you lead a nation to freedom.
16+
www.pegi.info
avalanche STUDIOS
eidos
RECOMMENDED: Microsoft Windows 2000, XP - CPU: Pentium 4 2.8Ghz or Athlon Equivalent - RAM: 1024MB - GRAPHICS: 100% DirectX 9.0c compatible 256 MB 3D Accelerated Card (Nvidia GeForce 7 series / Ati X-1800) - SOUND: Microsoft Windows 2000/XP compatible sound card (100% DirectX 9.0c compatible) - DVD-ROM: Quad-speed (4x) DVD-ROM drive - HARD DRIVE: 7.4GB free disk space - INPUT DEVICES: 100% Windows 2000/XP compatible mouse and keyboard.
MINIMUM: Microsoft Windows 2000, XP - CPU: Pentium 4 1.4Ghz or Athlon XP Equivalent - RAM: 512MB - GRAPHICS: 100% DirectX 9.0c compatible 64MB 3D Accelerated Card with TnL (GeForce4 ti4200 / Radeon 9 series) - SOUND: Microsoft Windows 2000/XP compatible sound card (100% DirectX 9.0c -compatible) - DVD-ROM: Quad-speed (4x) DVD-ROM drive - HARD DRIVE: 7.4GB free disk space - INPUT DEVICES: 100% Windows 2000/XP compatible mouse and keyboard.
Just Cause™ © Eidos 2006. Developed by Avalanche Studios. Published by Eidos 2006. Just Cause™, Eidos & the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. Avalanche is a trademark of Fatalist Productions AB. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Uses GameCoda, GameCoda is a trademark of Sensaura.
LEVEL
EXTRA: WORLD OF WARPLANES CLOSED BETA GIVAWAY!
Instrucțiuni pe disc, cod pe coperta de carton.
LEVEL DVD
JUST CAUSE
04.2013
LEVEL
JOC FULL
JUST CAUSE™
16+
www.pegi.info
avalanche STUDIOS
eidos